



MAKING OF
**TOMB
RAIDER**

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE



*** 2/2016**

März / April / Mai 2016

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

**20 Seiten
Klempner-
Special**

**SUPER
MARIO**

PLUS

*Metal Gear Solid
Ghostbusters
Mech Warrior 2
Indiana Jones 4
The Sentinel
H.E.R.O.
Crash Bandicoot
Impossible Mission
Mad Planets
Bruce Lee
u. v. m.*

NEO GEO

Die perfekte Arcade-Konsole

THE BARD'S TALE

Die Geschichte des Bardens

SPACE HARRIER

Yu Suzukis 3D-Revolution



"PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Shadow Of The Beast™ ©2016 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Heavy Spectrum Limited. "Shadow Of The Beast" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Das gibt's
nur im
Digi-Tal



DAS REMAKE DES AMIGA-KLASSIKERS VON 1989 GIBT'S NUR IM DIGI-TAL.

SHADOW OF THE BEAST™

RELEASE
23.03.16

DIGITAL.PLAYSTATION.DE

NUR 19,99 €



Heavy Spectrum
Entertainment Labs

 **PS4™**



18

retro* GAMER



Heinrich
Lenhardt



Knut
Gollert



Jörg
Langer



Michael
Hengst



Mick
Schnelle



Roland
Austinat



Winnie
Forster

Willkommen zum ersten Retro Gamer 2016, auch wenn er aus geheimen Gründen (*#verschwoerung*) die Heftnummer 2/2016 trägt. Das ist übrigens noch gar nichts, damals bei GameStar brachten wir die Ausgabe 2 des neuen Jahres gerne bereits im Dezember des Vorjahres heraus.

Falls ihr nicht zufälligerweise Aliens auf Weltraummission seid (dann bitte warm anziehen, bei uns wird pixelscharf geschossen!), habt ihr das Titelthema dieser Ausgabe schon von Weitem erkannt. Und das sogar dann, wenn ihr immer auf Homecomputern gespielt haben solltet und nie auf Konsole. Dass die ungeheure Popularität von **Super Mario** nicht entstanden ist, weil das irgendwer mal so beschlossen hat (*#verschwoerung*), sondern weil die Qualität der Spiele so hoch ist, dürfte einleuchten. Aber manchmal lohnt es sich auch für Kenner, noch mal richtig tief in die Erinnerungskiste zu greifen. Darum haben wir für euch die **25 besten Mario-Momente** aufgeschrieben und bebildert – also jene Aha-Erlebnisse und Spielideen, mit denen die Serie so viele Fans gefunden hat.

Unter den vielen Ikonen der Spielegeschichte gibt es neben dienstalten wie Mario (35 Jahre seit *Donkey Kong!*) auch jüngere Kaliber. So jährt sich Lara Crofts Debüt 2016 erst zum 20. Mal, wobei sie erstaunlich jung geblieben ist. In unseren Artikeln wie **Making of Tomb Raider** oder **Crash Bandicoot** gehen wir auf die Entstehungsgeschichte dieser Maskottchen und ihrer Spiele ein, vergessen aber auch geniale Spiele-One-Shots wie **Bruce Lee** oder **H.E.R.O.** nicht.

In Sachen Hardware sind die Stichworte dieses Mal „Pioniere“ und „Luxus“. Erstere Kategorie bedienen wir mit Historienartikeln zur **Magnavox Odyssey** von Ralph Baer und der deutschen Konsole **Interton VC 4000**, den Luxus mit einem großen Schwerpunkt zum **Neo Geo** (und ein wenig auch mit unseren PC-Engine-Außenseitern).

Natürlich waren auch unsere Spieleveteranen fleißig. So könnt ihr wieder den mal nostalgischen, mal aber auch etwas ernüchterten Begegnungen von Roland Austinat, Mick Schnelle, Knut Gollert, Michael Hengst und Heinrich Lenhardt mit alten Spielen folgen. Auch den ein oder anderen Klassiker-Check steuerten sie bei. Und Winnie Forster stellt euch auf sechs detailgespickten Seiten die Phase des Umbruchs der britischen Spielebranche (1990–1995) vor, im vierten (und vorletzten) Teil unserer Serie **Made in UK**.

Zum Schluss möchte ich euch noch auf unsere Umfrage zu der von euch präferierten Erscheinungsfrequenz von Retro Gamer hinweisen, auf Seite 192 (Retro-Feed).

Viel Spaß beim Lesen!

Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

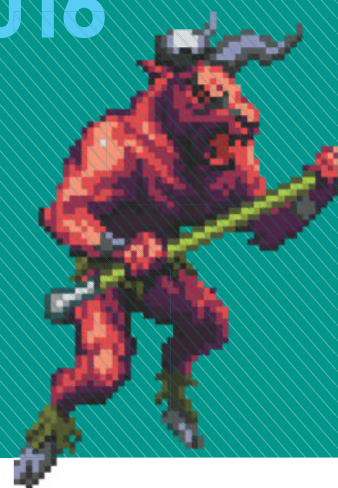


retro GAMER



INHALT 2/2016

März, April, Mai



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITEL: SUPER MARIO

044 Marios größte Momente

Die 25 besten Features und Ideen aus drei Jahrzehnten mit dem Nintendo-Klempner

KLASSIKER-CHECK

006 They Stole A Million

Heinrich Lenhardt hatte viel Spaß beim Planen und Durchführen von Einbrüchen

042 Command H.Q.

Michael Hengst hat die Welt erobert, in Dani Buntons hochklassigem Globalspiel

134 Ghostbusters

„Who you gonna call? Ghostbusters!“ – Roland Austinat hat nun einen Ohrwurm

172 Mech Warrior 2

Wer Timber Wolves abschießt, muss kein Tierquäler sein: Knut Gollert saß im Mech

HARDWARE

120 Interton Electronic VC 4000

Die einzige deutsche Videospiel-Konsole erschien unter zig TV-Hersteller-Namen

149 Arcade-Perfektion: Neo Geo

Keine Videospiel-Konsole war luxuriöser: Arcade-Qualität zum Arcade-Modul-Preis

164 Magnavox Odyssey

Der Spielepionier Ralph Baer plante und entwickelte die erste kommerzielle Konsole

LEUTE & ARCHIVE

036 Firmen-Archive: U.S. Gold

Wie aus einer Schwindelei einer der größten europäischen Publisher entstand

174 Einsame Insel: Ian Grieve

Der Ex-Psygnosis-VIP findet deutliche Worte zur Spielebranche der 80er und 90er

PREVIEWS

018 Zelda Twilight Princess HD

064 World of Wargaming

088 XCOM 2

MAKING OF

078 Crash Bandicoot

Andrew Gavin spricht über die Figur, die zum inoffiziellen Sony-Maskottchen wurde

084 Impossible Mission

Klar, ein irrer Bösewicht braucht eine Bunker-Festung. Aber wozu all die Sofas?

100 H.E.R.O.

Beim Höhlen-Erforschen entstand schon manche Idee, etwa der Propeller-Rucksack

112 Tomb Raider

Von der ersten Idee bis zur Geburt von Lara Croft und ihrem 3D-Action-Adventure

160 Bruce Lee

Die Geschichte des Karate-Platformers samt Tricks wie Zeichensatzanimationen

182 Mad Planets

Jeff Lee und Kan Yabumoto sprechen über die unterschätzte Automaten-Ballerei

RETRO REVIVAL

016 Ikari Warriors

In Rambo-Manier durch den kugelreichen Dschungel – Heinrich Lenhardt gefiel es

024 Indiana Jones 4

Roland Austinat ging im LucasArts-Epos dem Schicksal von Atlantis nach

082 Europa Universalis

Eine ECTS, ein leerer Laptop und ein Flug: Wie Mick Schnelle EU fast verpasst hätte

110 Rings of Zilfin

Skurrielles RPG von einem später berühmten Designer – Michael Hengst lästert

142 The Sentinel

Oben sticht unten – nie galt das mehr als in Geoff Crammonds Nerven-Schrotter

148 Shadow of the Beast

Parallax-Scrolling, bunte Farben, riesige Sprites: Jörg Langer prügelte als Amiga-Biest

186 Super Shinobi

Wie Winnie Forster an das Edel-Modul seines damaligen Chefredakteurs kam

SCHWERPUNKT

026 Made in UK, Teil 3, 1990–1995

Winnie Forster lädt einmal mehr auf die Insel ein – in die Zeit des Umbruchs

104 Die 25 besten PC-Engine-Spiele

Wer eine PC Engine besaß, galt als Held – und mit diesen Spielen als Superheld

124 Die 30 dicksten Wummen

Was Spielehelden im Kopf haben, ist meist egal, nicht aber, was sie in Händen halten

AUSSENSEITER

022 Ein Kessel Außenseitiges

Spiele für Lynx, CPC 464, C16 & MSX

032 Game-Boy-Außenseiter

Perlen wie *Ultraman Ball* & *Burning Paper*

066 Spiele für ZX Spectrum 128

Where Time Stood Still, *Great Escape* u. a.

144 Dreamcast-Außenseiter

Cosmic Smash, *Outtrigger*, *Sports Jam* u. a.

HISTORIE

008 The Bard's Tale

Vor *The Bard's Tale* waren RPGs als grafisch öde und kompliziert verschrien. Danach ...

070 Baphomets Fluch

Es ist eines der wichtigsten Grafik-Adventures – Charles Cecile packt aus

090 Space Harrier

Yu Suzuki wollte erst einen Militärjet fliegen lassen, dann wurde ein Blondschof draus

136 Metal Gear Solid

Das frühe Werk von Hideo Kojima vereinte Story, Action und Stealth-Aspekte

188 8-Bit-em-ups

Schwächliche Hardware? Kein Problem für Kampfspiele – alles nur eine Frage des Stils!

RUBRIKEN

003 Editorial

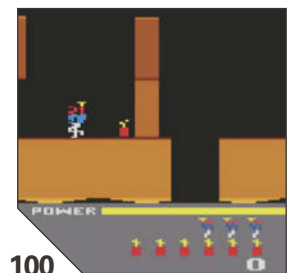
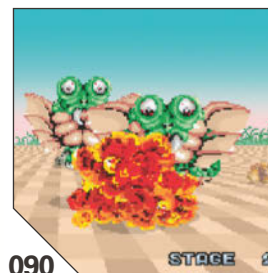
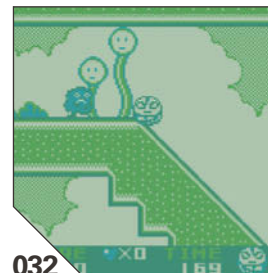
192 Retro-Feed

194 Vorschau/Impressum



RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



KLASSIKER-CHECK

THEY \$TOLE A MILLION

Riffi am C64: Eine Einbruch-planungssimulation zieht erfolgreich alle (Vorstrafen-) Register. *They Stole a Million* stahl vor 29 Jahren die Herzen der Liebhaber origineller Strategiespiele. Vor dem Überfall managen wir das Panzerknacker-Personal, kaufen Informationen ein und planen den Bruch minutiös. Dessen Ablauf findet dann unter Mitwirkung unserer Boss-Spielfigur in Echtzeit statt und sorgt für höchste Anspannung: Schaffen wir es, den Fluchtwagen mit möglichst viel Beute zu erreichen, bevor die Polente anrückt?

Eigentlich war alles ganz toll geplant. Blaupausen wurden studiert, Beuteinformationen erworben, Fehler gebucht und erfahrene Tätigkeitsdelikt-Experten rekrutiert. Alles lief am Schnürchen bei der Ausführung des ausgeheckten Plans: Alarmanlagen abklemmen, Vitrinen knacken, Safes sprengen und bei alledem den Wachen aus dem Weg gehen. In letzter Sekunde schafft es unsere Bande zum Fluchtwagen und braust

davon, als sich das Tatütata der grünen Minna nähert. Am Ende sind alle glücklich – bis auf den Boss, den Organisator und Budget-Verantwortlichen. Der stellt nach Verteilung der Beute nämlich fest, dass die großzügigen Anteilsforderungen seiner Top-Truppe dafür sorgt, dass er bei dem Raub Miese gemacht hat. Es ist nicht leicht, ein erfolgreicher Einbruch-Unternehmer zu sein!

Der amüsante Ausflug ins Gangstermilieu von *They Stole a Million* wäre auch als reine Wirtschaftssimulation vergnüglich gewesen. Aber dieses Überraschungsspiel eines obskuren englischen Teams namens Tigress Marketing hat noch viel mehr zu bieten. Zur Vorbereitung gehört auch die Schritt-für-Schritt-Planung des Einbruchs, bei der wir jedes Bandenmitglied einzeln über die Blaupausen dirigieren. Die Grafik ist unheimlich schlicht, aber zweckmäßig: Durch einfache Icon-Steuerung legen wir fest, wer wann wohin spaziert und welche Aktionen ausführt, die je nach Komplexität und Charaktertalenten unterschiedlich lange dauern. Einzelne

Planungsschritte können editiert werden, um alles aufeinander abzustimmen. Wir wollen ja nicht, dass sich am Ende die Fachkräfte im Weg stehen.

So richtig ernst wird es dann in Phase 3, dem eigentlichen Einbruch. Während die angeheuerten Bandenmitglieder den Plan abarbeiten, greifen wir mit dem Joystick selbst ins Geschehen ein. Unser Boss-Charakter ist ein kompetenter Allrounder, der Schlösser knacken, Schätze raffen und Wachen ausschalten kann. Ein typischer Einbruch dauert nur wenige Minuten, dabei sind Intensität und Spannung enorm hoch. Kleine Fehler haben oft große Auswirkungen, und bald packt einen der Ehrgeiz, an jeder Sekunde des Ablaufplans zu feilen. Schließlich wollen wir am Ende mit einem schönen Gewinn dastehen, um Pläne und Informationen für ein noch lohnenderes Besuchsziel zu erwerben.

Schon Ende 1986 seufzten Spieler über die immer gleichen Genres und Erfolgsrezepte; entsprechend groß war die Freude über dieses skurrile Strategiespiel. Die zweckmäßige Grafik

unterstützt den Spielablauf, ist aber nichts, was auf Screenshots sonderlich eindrucksvoll rüberkommt – da war man schon vor drei Jahrzehnten Prächtigeres gewohnt. Wohl mit ein Grund, warum *They Stole a Million* ein Geheimtipp blieb, gut bewertet, aber nicht in großartigen Mengen verkauft. Tigress Marketing verschwand 1987, nach dem Epyx-Games-Verschnitt *Galactic Games*, wieder in der Versenkung. Zum vergnüglichen Einbruch-Simulator gab es weder einen Nachfolger noch 16-Bit-Umsetzungen. Letztere Marktlücke füllte Neo Software 1994 mit dem Ganoven-Planungsspiel *Der Clou* für Amiga und DOS-PCs. Dessen Spielablauf erinnert so erheblich an *They Stole a Million*, dass man fast behaupten könnte, er sei gut geklaut. *



Von Heinrich Lenhardt

WARUM EIN KLASSIKER?



Diebisches Vergnügen

Verbrechen lohnt sich nicht – es sei denn, man investiert ausreichend Grips, Kapital und Sorgfalt. Die drei Spielkomponenten passen prima zusammen: Erst Budget- und Personal-Management samt Informationsbeschaffung, dann in aller Rundenruhe die Vorgehensplanung und schließlich deren nervenkitzelnde Echtzeitumsetzung samt aktiver Joystick-Mitwirkung. Das Ausbaldowern des perfekten Raubüberfalls sorgt für (kriminelle) Motivationsenergien: Nicht nur Kunstwerke und Juwelen wurden bei *They Stole a Million* geraubt, sondern auch Schlaf und Freizeitstunden, so fesselnd spielt sich die Strategiemischung.

KRIMINELLES PLANSPIEL



Drehen und entwenden, wie man will

Die Planungsphase ist im Rahmen der 8-Bit-Möglichkeiten clever gelöst, die Räume der Einbruchziele werden als übersichtliche Grundrisse dargestellt. Mit dem Joystick bedienen wir Icons, die verschiedene Aktionen repräsentieren. Je nach Komplexität einer Aktivität vergeht unterschiedlich viel Zeit für deren Ausführung. Eine eingblendete Stoppuhr hilft bei der Koordination der Team-Mitglieder. Einzelne Schritte lassen sich rückgängig machen, bis alles optimal aufeinander abgestimmt ist. Die Bedienung fühlt sich hier fast so an, als würde man in einem Schnittraum an einer Filmkrimi-Szene feilen.

HERAUSFORDERND



Wer wird Millionär?

Fünf Raub-Destinationen bieten für jede Ganoven-Kragenweite die richtige Herausforderung. In der Münzhandlung Humbug & Sohn klagt es sich noch relativ stressfrei, doch dann wird's schnell richtig knifflig. Nur hingebungsvolle Superhirne schaffen es, im Narburak-Museum die Pharao-Totenmaske zu mopsen, womit die Million verdient und das Spiel gewonnen ist. Schade, dass es nicht mehr leichtere Levels und ein Einsteiger-Tutorial gibt. Der hohe Wiederspielwert durch das Experimentieren mit verschiedenen Strategien sorgt dafür, dass man ein ganzes Weilchen an dem Spiel zu knabbern hat.

TALENTIERTES PERSONAL



Die Gentlemen bitten zur Kasse

Die 18 Charaktere in der Kartei der Ganoven-Jobagentur haben bestimmte Talente und Honorarvorstellungen. Herumlaufen und Wert-sachen einstecken kann jeder, aber für viele Aktionen sind spezielle Fachkenntnisse hilfreich. Die Wahl des richtigen Personals richtet sich nach Einsatzort und Strategie: Lassen wir den Safe links liegen, dann braucht's auch keinen versierten Tresorknacker. Nur der Fluchtwagen-Fahrer ist Pflicht, um mit der Beute abschwirren zu können. Da unser Boss selbst Hand anlegt, müssen nicht alle vier freie Slots gefüllt werden – je weniger Personal, desto mehr Zaster bleibt für uns hängen.

DRAMATISCHE MINUTEN



Stehl dich nicht so an!

Es ist erstaunlich faszinierend, den Ganoven bei der Durchführung des Meisterplans zuzugucken. Klappt alles wie geplant? Welche Hindernisse haben wir vergessen? Beim großen Coup steuern wir den Boss als eigenständige Spielfigur direkt. Nun heißt es gute Nerven und etwas Geschick beweisen, um nichts zu vermasseln und die Kollegen zu unterstützen. Es ist ziemlich erheiternd, was bei den ersten Versuchen so alles schief laufen kann. Umso größer dann die Befriedigung, wenn man aus den Fehlschlägen lernt und der große Coup klappt: In letzter Sekunde mit fetter Beute abhauen, gerade wenn das Polizeiauto vorfährt.

GAUDI-GANOVENSTIMMUNG



Kriminaltango

Recht deutlich weist das Spiel darauf hin, mit welcher Taste sich die Begleitmusik ausschalten lässt – Strategie und Sound, das war schon immer ein schwieriges Verhältnis. Aber der Schubidu-Schwung der gut gelaunten Melodie passt so perfekt zur Schmutzel-Atmosphäre der kriminellen Aktivitäten, dass man sie nicht zum Schweigen bringen will. Mit Ben Daglish sorgte einer der Stars der britischen SID-Chip-Szene dafür, dass die C64-Version besonders inspiriert vor sich hin klimpert. Man wird diese Leistung nicht mit seinem *The Last Ninja*-Soundtrack verwechseln, doch die Million-Ganovenmucke hat viel Liebreiz.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** C64, CPC, SPECTRUM
- » **PUBLISHER:** ARIOLASOFT
- » **ENTWICKLER:** TIGRESS MARKETING
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1986
- » **GENRE:** STRATEGIESPIEL

Was die Presse sagte ...



Scan: kulpower.de

Power Play 3/87: 85/100

»Die Aktionen müssen nahezu perfekt geplant und ausgeführt werden, was aber großen Spaß macht. Ist die Planung fertig, sieht man den Raub wie einen spannenden Krimi auf dem Bildschirm ablaufen. Dass Grafik und Sound eher durchschnittlich sind, stört nicht im geringsten.« (Heinrich Lenhardt)

ASM 3/87: 10/12

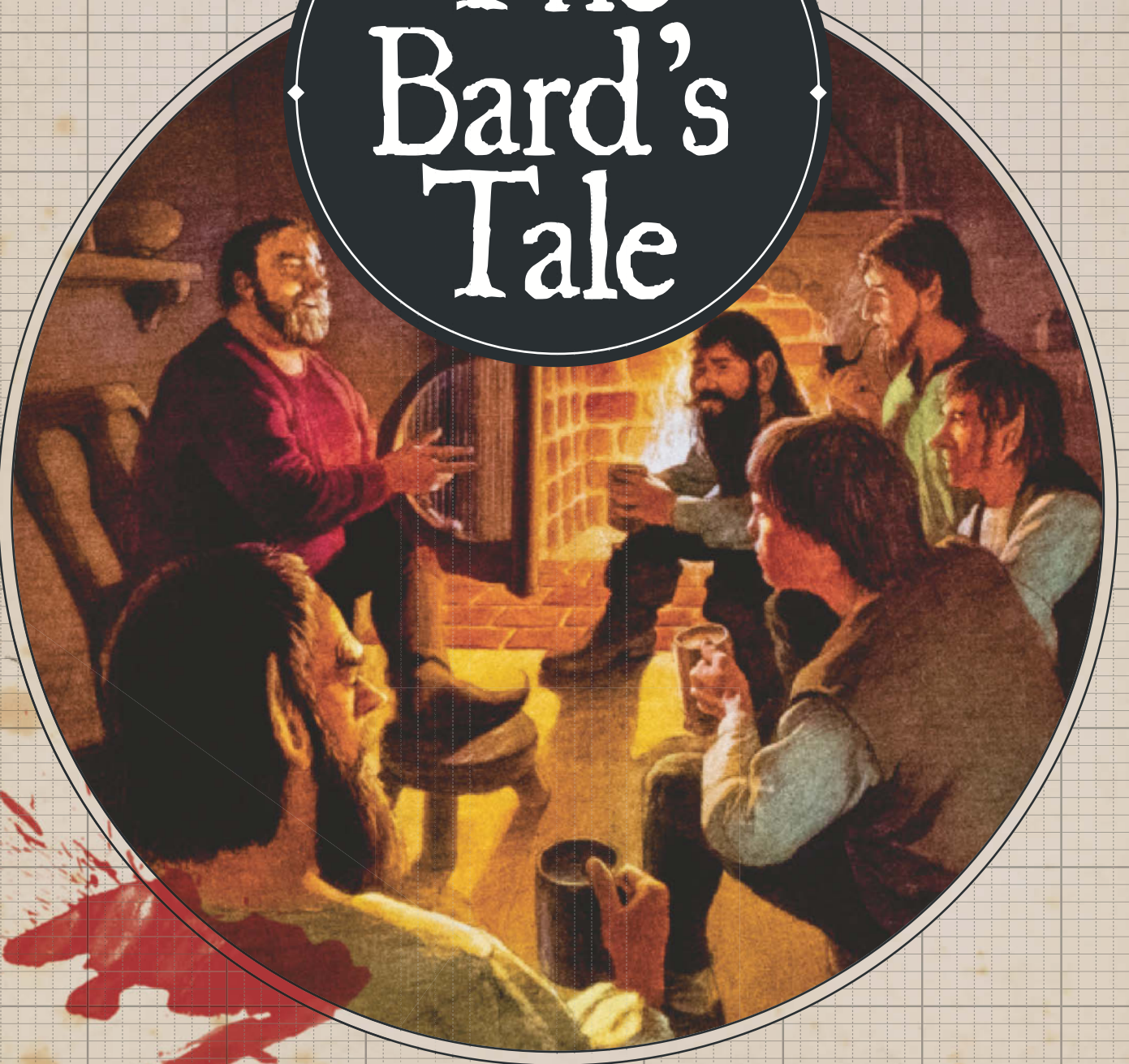
»*They Stole a Million* ist ein Programm, das zu begeistern vermag. Abgesehen von der amüsant-originellen Idee besticht das Spiel durch sehr gute Grafiken und eine insgesamt exzellente Präsentation.« (Bernd Zimmermann)

Was wir denken

They Stole a Million war unscheinbar, aber kriminell spannend und bemerkenswert innovativ. Das einzigartige Spielprinzip sorgte bereits ein Jahrzehnt vor *Rainbow Six* und *Thief* für pfiffige Planungselemente und Stealth-Ansätze. Klarer Fall von Geheimtipp.

DIE GESCHICHTE VON

The Bard's Tale





Obwohl es eins der beliebtesten Rollenspiele war, war diese Barden-Geschichte fast in Vergessenheit geraten, bevor eine Kickstarter-Kampagne ein Remake ermöglichte (das noch auf sich warten lassen wird). Retro Gamer erklärt, wie die kultige RPG-Serie entstand und später ihr Comeback feierte.

Unzählige Male erlebte die Spieleindustrie die magische Wirkung eines einzigen Spiels. Erfolgsmarken wurden so in die Welt gesetzt und ganze Genres geboren. Oftmals haben sich Hersteller mit ihren Meisterwerken in der Ruhmeshalle der Branche verewigt. Auch *The Bard's Tale* zählt zu diesen Titeln. Ein Rollenspiel, das es einfach besser als frühere Werke machen wollte und zum Wendepunkt für Hersteller Interplay avancierte. Die Firma war zuvor ein kleiner Fisch, die eine Handvoll Programmierer für Umsetzungen anheuerte. Sie produzierte also keine eigenständigen Titel.

Das änderte sich in den den frühen 80er Jahren durch eine Kooperation mit Activision: Drei Textadventures sollten von Interplay entwickelt werden. Ein Glücksfall, denn so verschaffte sich Brian Fargos Studio schnelles Geld, um echte Eigenproduktionen zu forcieren. Zunächst begann die Entwicklung am Krimi-Abenteuer *Borrowed Time*, dem Science-Fiction-Titel *The Tracer Sanction* und dem Agenten-Drama *Mindshadow* für Activision. Alle drei Spiele basieren auf der Arbeit von Brian Fargo und seinem Erstlingswerk *Demon's Forge* von 1982. Damit war der Grundstein für Interplays erstes RPG gelegt – *Tales Of The Unknown: Volume I – The Bard's Tale*, wie es mit vollen Titel heißt.

Interplay ging nach dem Motto vor: „Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht.“ Also schauten sich die Macher vieles von den Besten im Genre ab. Das Barden-Rollenspiel ließ sich massiv von der Spielmechanik von *Wizardry* inspirieren, allerdings mit mehr Pep. Denn das Vorbild war dank Drahtgitter-Dungeons und Textwüsten grafisch eine graue Maus, das nur beinhardt Fans in den Griff bekamen.

„In meiner Jugend verbrachte ich viel Zeit mit *Dungeons & Dragons*“, erzählt Interplay-Gründer Brian Fargo über seine Brettspiel-Zeit und die Inspiration zu *The Bard's Tale*. „An die Spielrunden habe ich die schönsten Erinnerungen. Auch *Wizardry* hatte großen Einfluss auf mich, denn es setzte Maßstäbe, wie tiefgründig und interessant Dungeons sein können. Sei es um Beute einzusacken oder Monster zu bekämpfen.“ Brian erklärt weiter, dass Interplay sich das Ziel gesetzt hatte, in Grafik und Sound alles bisher Dagewesene im Genre zu übertrumpfen.

An dieser Stelle kommt Michael Cranford ins Spiel, der damals ein guter Freund von Brian war. Er hatte eine beachtliche Technik-Demo programmiert, in der ein Charakter durch eine dreidimensionale Stadt lief. Genauso wie der Spieler später durch die Stadt Skara Brae im fertigen *The Bard's Tale*. Brian warb Michael kurzerhand als Freelancer an, unter der Bedingung, dass das Spiel mit dem Arbeitstitel *Shadow Snare* voll unter Brians Kontrolle stehen würde.



» [Atari ST] Auf Atari ST und Apple IIGS sticht vor allem der Grafikstil heraus.

» [DOS] Teil 3 fokussiert sich auf dialog-lastige Story mit vielen Charakteren.

» [DOS] Die beiden Erstlinge sind für ihren Schwierigkeitsgrad berüchtigt.



BARD'S TALE GRUNDWISSEN

■ Alle drei Hauptteile, der Ableger *Dragon Wars* und der Kickstarter-Nachfolger setzen auf dasselbe Prinzip: Erkundung aus der Ego-Sicht und rundenbasierte Gruppenkämpfe. Die Dungeons sind nach ähnlichem Muster rechtwinklig aufgebaut, jedoch fordern knackige Puzzles alles ab – der verschachtelten Umgebung sei Dank.



» Brian Fargo ist ein erfahrener RPG-Veteran.

Character Name	AC	Hits	Cond	SpPt	CI
EPILON	8	18	8	0	Wb
GANDALF	7	234	234	666	Wb
LEGOLAS	7	234	234	700	Wb
ALFAR	-7	234	234	000	Wb
ARAGORN	8	Dead	234	000	Pa
DELTA	10	Dead	14	000	Co

The Bard's Tale

Hail, travelers!
Step to the bar
and I'll draw you
a tankard.

You can:

(O) rder a drink
(I) alk to barkeep
(E) xit the tavern

► „Mike Cranford wollte kein Angestellter sein“, erklärt Rebecca Heineman, eine der frühen Schlüsselpersonen bei Interplay. „Er wollte Auftragnehmer bleiben. Allerdings bekam er schnell technische Probleme, woraufhin ich ihm aushalf.“ Zu dieser Zeit schrieb Rebecca an *Borrowed Time* und war quasi die einzige Programmiererin im Hause Interplay. „Ich schrieb *Mindshadow*, *Borrowed Time* und *Tass Times In Tonetown*. Außerdem entwickelte ich die Grafik-Engine für *The Bard's Tale*.“ Viele ihrer Arbeiten standen im Hintergrund, denn sie kreierte vorrangig Grafik-Werkzeuge, Engines und Diskettenreiber. Und für derartige Werke wird man nicht berühmt.

„Unser erstes Ziel war einfach, dass die Welt lebendig wirken sollte“, führt Brian weiter aus. „Die kleine Animation in den Charakter-Porträts etwa war zwar simpel, hatte aber Charme, den die Leute liebten. Ebenso wollten wir Musik einsetzen, weshalb ein Barde absolut Sinn ergab.“ Die spiel-

bare Heldenklasse des Bardens war zentral für das Geschehen und half nebenbei, aus *Shadow Snare* das Endprodukt *The Bard's Tale* zu machen.

Im Prinzip war der Barde ein Kämpfer, der ständig Lieder spielte, was quasi seine Zaubersprüche waren. Allerdings solche, die oft die ganze Gruppe heilten, mit einem Schutzzauber belegten oder sie mehr Schaden austeilen ließ. Sogar das Beleuchten dunkler Dungeons hatte der Barde im Repertoire.

The Bard's Tale erschien 1985 über den Publisher Electronic Arts für Apple II. Seiner Qualität angemessen wurde es ein riesiger Erfolg, und zwar sowohl bei den Kritikern als auch bei den Kunden. Rebecca Heineman kannte den Programmcode in- und auswendig, weshalb sie verschiedene Umsetzungen entwickelte. Das Spiel kam für eine Reihe Plattformen heraus – vom C64 über den PC bis zum Amiga, dem ZX Spectrum und sogar für die NES-Konsole.

» [Apple II] *The Bard's Tale* ist schwer. Sei es wegen zahlreicher Monster oder der verwirrenden Orientierung.

Gegnergalerie von A-Z

A → B

BARBARIAN

BRUTE

BRUTE

BUG MAN

BUG MAN

C

COLOSSUS

CONJURER

CONJURER

CORPSE

CORPSE

P ← O

PHANTOM

N

MIASMALCUR

MAGIC EATER

MAGIC EATER

M

MADDOG

L

KOBOLD

K

SPIDER

Q

PUTRID ZOMBIE

R

PUMA

S

SAMURAI

SKELETON

SKELETON

SORCERER

SORCERER

Das äußerst erfolgreiche *Tales of The Unknown: The Bard's Tale* avancierte zu Interplays erstem Nummer-1-Hit. Damit war durch dieses eine Spiel nicht nur die Zukunft der Firma gesichert,

sondern deren Expansion eingeläutet. Schnell kamen mehr Angestellte und mehr Entwickler hinzu, was größere Projekte ermöglichte. Interplay wurde zum Publisher für andere Studios.

Doch schon bevor *The Bard's Tale* fertiggestellt war und sich als Hit erweisen konnten, planten die Macher bereits einen Nachfolger. Das erscheint im Rückblick mutig, denn schon beim Erstling lief längst nicht alles rund. Das hatte keine technischen Gründe, sondern persönliche: Spieldesigner Michael Cranford wurde immer frustrierter durch die Mitarbeit von Rebecca und durch ihren Einfluss. Beide stritten sich unentwegt über Design, Spielelemente und den Schwierigkeitsgrad. Crane wollte außerdem keine weiblichen Charaktere im Spiel haben.

Der Streit ging so weit, dass Michael Cranford den finalisierten Datenträger nicht herausrücken wollte. „Er hielt die Disk sozusagen als Geisel“, erzählt Rebecca. „Brian war wirklich angefressen.“ Denn Michael bestand darauf, dass der bereits geschlossene Vertrag umgeändert wurde, damit er die volle Kontrolle über die Entwicklung des nächsten Spiels erhielt. Ebenso sollte Brian Fargo verpflichtet werden, diesen Titel auch wirklich zu veröffentlichen. Und so geschah es: „Der unterzeichnete Vertrag gab Michael einen Freischein für den Nachfolger. Es war sein Spiel. Niemand durfte mitmischen oder ihm irgendetwas sagen, auch deshalb, weil er offenbar stocksauer auf mich war.“

The Bard's Tale II: The Destiny Knight nutzte dieselbe Spiel-Engine wie der Vorgänger, allerdings

» Wizardry hatte großen Einfluss, denn es setzte Maßstäbe, wie tiefgründig und interessant Dungeons sein können.«

Brian Fargo



kamen weit mehr Features dazu. Michael erweiterte vor allem die Charakterklassen und integrierte eine Außenwelt. Brian Fargo dazu: „Im ersten Spiel war man entweder in der Stadt Skara Brae, einem Dungeon oder Turm unterwegs. Das fühlte sich eingegrenzt an. Michael wollte eine glaubhaftere Welt. Außerdem schraubte er die Schwierigkeit noch höher, indem er Puzzles mit Zeitbegrenzung einführte. ‚Je schwieriger desto besser‘, schien sein Leitmotiv zu sein.“

Dabei war schon Teil 1 eine harte Nuss gewesen. Einsteiger sahen folglich kein Land in *Destiny Knight*. Rebecca offenbart: „Michael erklärte mir vor Jahren, dass er den Spielleiter bei *Dungeons & Dragons* als Mitspieler sieht. Wenn die Party draufgeht, gewinnt der Leiter. Er empfand quasi Schadenfreude, die Spieler zu töten. Er übertrug das auch auf seine Spieleproduktionen, wo er selbst als Programmierer genauso ‚gewinnt‘, wenn der Spieler es nicht überlebt.“ Viele der Rätsel erforderten einen komplexen Lösungsweg, der einem nirgends vorgekauft wurde. Oft starb ein Charakter oder der gesamte Trupp. Das brachte Spannung, aber genauso Frust ins Spiel. Andere Puzzles erfordern zwingend Passwörter, die man nur an bestimmten Orten findet.

Auch das simple Rundenkampfsystem erhielt eine Überarbeitung. Erstmals konnte die Gruppe nicht nur aus der Nähe attackieren, sondern auch auf Entfernung kämpfen. Dazu gesellten sich neue Zaubersprüche, Bardensongs und das Beschwören von Kreaturen in die Party. Rebecca weiter: „Michael war sehr religiös. Statt das Spiel in Skara Brae anzusiedeln, kreierte er Städte mit Namen aus dem neuen Testament.“



» [Atari ST] Schon zu Spielbeginn begrüßt euch der namensgebende Barde mit seiner Laute.



» [Apple IIGS] Die Wildnis in *Bard's Tale II* enthält weitere Schauplätze.

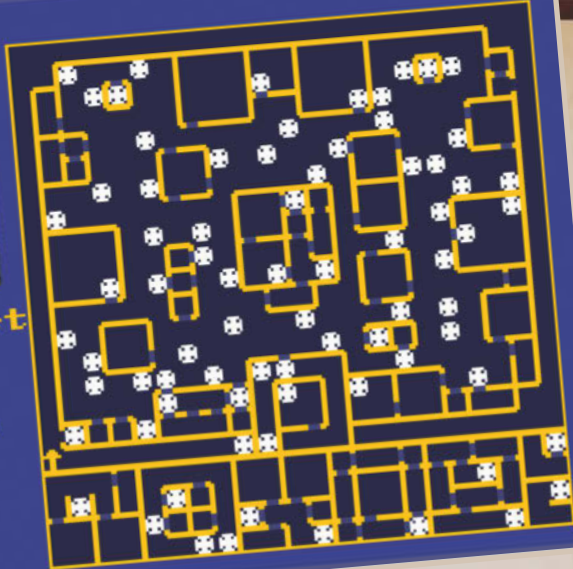
» [Commodore 64] Das Party-Management war das A und O, unbalancierte Gruppen hatten keine Chance.





Star Light Castle
Level: 5

east
north
clear
0
4



» [DOS] Mit EAs *The Bard's Tale Construction Set* bastelt ihr eigene Abenteuer.

» [Apple II] Erzbösewicht Tarjan aus dem ersten Teil tauchte in *Bard's Tale III* wieder auf.

► **T**he *Bard's Tale II: The Destiny Knight* erschien 1987, ein Jahr nach dem Original, für Apple II. Obwohl es abermals ein Verkaufserfolg wurde, erhielt das Spiel durchwachsene Kritiken.

Einige Tester begrüßten die Neuerungen, anderen dagegen missfiel der knackige Schwierigkeitsgrad, und viele äußerten beides. Um zu überleben, war der Import hochstufiger Helden aus dem Vorgänger fast zwingend notwendig.

Wieder arbeitete Rebecca an den Umsetzungen für Apple IIGS, Commodore 64, PC und Amiga, die sukzessive bis 1988 erschienen. „*The Bard's Tale II* wurde fast ohne Mithilfe von Interplay produziert“, erklärt Rebecca. „Nur Todd Camaster schuf die Grafiken, und Interplay übernahm die Qualitätskontrolle, mehr aber nicht. Das ist auch mit Sicherheit der Grund, weshalb das Spiel so bockschwer und unausgegoren ist. Nach Teil 2 hatte Interplay die Nase voll und wollte keinen weiteren Teil mehr produzieren.“

Brian Fargo handelte deshalb einen Vertrag aus, um die Zusammenarbeit mit Michael Cranford zu beenden. Er wollte an etwas Neuem mit seinem Freund Alan Pavlish arbeiten. Daraus entwickelte sich das Endzeit-Rollenspiel *Wasteland*. *The Bard's Tale* wäre begraben worden, hätte es nicht Rebecca gegeben. Schließlich fühlte sie sich dank ihres großen Einsatzes und ihren Umsetzungen der Serie tief verbunden. Kein Wunder, dass sie sich für eine dritte Episode stark machte: „Ich habe das Projekt nur mit karger Unterstützung übernommen. An *Wasteland* arbeiteten 15 Leute, an *Bard's Tale III* nur vier. Neben mir waren Todd Camasta und Mike Stackpole an Bord, der nur einige Wochen dabei war und die Story geschrieben hat. Dazu gesellte sich Kurt Heiden, der die Musik schrieb.“

»»Electronic Arts hatte schlechte Erinnerungen an die Marke. Zwar hatten sie haufenweise Geld damit verdient, als Interplay als Entwickler fungierte. Doch ihr hauseigener Versuch erwies sich als teurer Fehlschlag.««

Rebecca Heineman

Endlich durfte sich Rebecca Heineman beweisen, die ja bislang nur im Hintergrund aktiv gewesen war. Endlich produzierte sie selbst eine starke Marke, und sie wollte die Fans nicht enttäuschen. „Als Erstes habe ich Michael Cranfords Programmcode gelöscht, weil er so schlecht war. Dann begann ich mit einem leeren Blatt Papier und schrieb die Engine komplett neu, damit sie problemlos auf 16-Bit-Prozessoren läuft“ – genau wie ihre früheren Umsetzungen für den 16-Bitter Apple IIGS. Dabei hatte die Programmiererin viel über die Entwicklung von Engines gelernt, und dieses Wissen wandte sie nun konsequent an. „Ich habe sogar eine kleine Programmiersprache entwickelt, mit der man RPGs schreiben konnte. Das funktionierte nach einfachem Muster. Wenn man beispielsweise auf diesem Feld ist, dann tritt dieser Event ein, ansonsten jener Event.“

Die Programmierumgebung verarbeitete sogar Zweigdiagramme für derartige Ereignisse. Das Endergebnis wurde in den passenden Programmcode umgesetzt, um möglichst wenig Ressourcen zu beanspruchen. Wie schon in den Vorgängern komprimierte Rebecca auch die Textpassagen, um wertvollen Speicherplatz zu sparen. Vor allem beim dritten Teil konnte so viel Inhalt auf möglichst wenig Floppy-Disks untergebracht werden. „Teil 3 hatte verschiedene Welten und mehrere Außengebiete, die beliebig große Ausmaße haben konnten. Außerdem konstruierte ich dreidimensionale Labyrinth mit mehreren Ebenen. Dank der unbeschränkten Abmessungen war ich nur durch den Speicherplatz eingeschränkt, ansonsten besaß ich alle Freiheiten.“

Das rundum verbesserte *The Bard's Tale III: Thief of Fate* glänzte mit riesigem Umfang und erschien 1988 zunächst für Apple II und C64. Das Spiel hielt nicht nur die traditionsreiche

RPG-Serie weiter am Leben, sondern verkaufte sich auch besser als das Endzeit-Rollenspiel *Wasteland* aus demselben Haus. Selbiges hatte jedoch ein weit größeres Budget verschlungen. So ist es wenig verwunderlich, dass Interplay bald über einen vierten Teil der Bardenserie nachdachte. Bei den ersten Arbeiten optimierte und verkürzte Rebecca den Programmcode weiter, um noch mehr Features einzubauen.

Allerdings wurde aus Teil 4 dann doch nichts. Rebecca macht dafür Missmanagement verantwortlich: „Nach *Thief of Fate* begann die Arbeit an *The Bard's Tale IV* mit einem komplett neuen Szenario. Ich wollte neue Geschichten erzählen. Zu dieser Zeit jedoch wandelte sich Interplay vom Spielehersteller zum Publisher.“ So war das Geld aus *The Bard's Tale III* und *Wasteland* zwar ausreichend, um eigene



Sie sind hier

Die 10 interessantesten Orte in Skara Brae.



HARKYN'S CASTLE

■ Der vielleicht berühmteste Ort der Stadt wird von starken Steingolems bewacht. Drinnen ist es nicht besser, denn die drei Labyrinth-Ebenen verlangen mit ihren steinernen Gegnern nach hochstufigen Helden.



CITY GATES

■ Die Stadttore sind fest verschlossen. Aus Skara Brae gibt es im ersten Teil kein Entkommen, auch nicht durch die scheinbar offene Sinister Street. Erst in *Bard's Tale III* erkundet ihr die Umgebung der Stadt.



GARTH'S EQUIPMENT SHOPPE

■ Logischerweise benötigt ihr massig Waffen und Rüstungen, um in den gefährlichen Straßen Skara Braes zu überleben. Natürlich tun es hier nur die feinsten Klingen von Garth, um die Feindeshorden zu besiegen.



THE TEMPLE DISTRICT

■ Es gibt genauso viele Tempel wie Tavernen in Skara Brae. Das Stadtzentrum ist dabei die heiligste Stätte für Gläubige. Gleich in vier Tempeln wird jedem verletzten Abenteurer geholfen.

ROSCOE'S ENERGY EMPORIUM

■ So mächtig auch Zauberer in diesem Spiel sind, ohne magische Energie sind sie wehrlos. Besucht Roscoe in seinem Laden, um Mana aufzuladen. Natürlich nur gegen horrenden Gebühren...



ADVENTURER'S GUILD

■ An diesem Startpunkt beginnt jedes Abenteuer. Hier dürft ihr je nach Einsatz auch eure Partymitglieder durchtauschen. Ebenso warten hier neue Charaktere auf ihren ersten Einsatz.



KYLEARAN'S AMBER TOWER

■ Der mächtige Erzmagier Kylearan ist ein Geheimniskrämer und versteckt sich hinter eisernen Toren. Doch wenn man seinen Turm voller Fallen und Bestien überlebt, wird man reich belohnt.



REVIEW BOARD

■ Dieser Treffpunkt gilt wohl als wichtigster Ort für Abenteurer. Doch nur mit genug Erfahrungspunkten belohnt euch das Review Board mit einem der lebensnotwendigen Stufenanstiege.



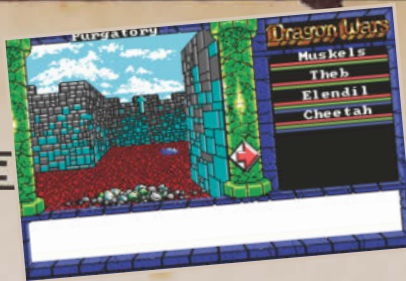
THE MAD GOD TEMPLE

■ Der verrückte Magier Tarjan ist bei seinen Jüngern als Mad God bekannt. Er errichtete einen Dungeon in den Katakomben seines Tempels. Zugang gibt es nur mit dem richtigen Passwort.

SCARLET BARD INN

■ In den zahlreichen Tavernen der Stadt kann sich die Gruppe für einen Umtrunk versammeln. The Scarlet Bard hat jedoch ganz eigene Probleme im Keller. Hier wartet auch der erste Dungeon.





» [DOS] Dragon Wars besitzt massig Ähnlichkeiten zur Barden-Reihe.

► Spiele zu finanzieren. Dennoch benötigte die Firma einen Vertrieb, der die Verpackungen produzierte und das Spiel in die Läden stellte. Dazu sprang Electronic Arts in die Bresche und übernahm diese Aufgaben, da sie sich von Interplay sichere Einnahmen versprach. Ergo wurden die Spiele von Interplay veröffentlicht und von EA vertrieben.

Bald kam der frühere Partner Activision wieder ins Spiel, der unter dem Namen Mediagenic bereits die frühen Text-Adventures von Interplay vertrieben hatte. In der Hoffnung auf eine lukrative Zusammenarbeit offerierte Activision ein ähnliches Angebot, verlangte jedoch ein Prozent weniger Umsatzbeteiligung als der aktuelle Partner EA. Der geschäftstüchtige Brian Fargo konnte diese Offerte nicht ausschlagen. In der Folge veröffentlichte Interplay *Neuromancer* und *Battle Chess* unter eigener Flagge, während Mediagenic sich um den Vertrieb kümmerte.

» [ZX Spectrum] *The Bard's Tale* findet sich auf zahlreichen Computern.



» Cranford hielt die Disk sozusagen als Geisel. Brian war wirklich angefressen. Cranford dagegen stocksauer auf mich.«

Rebecca Heineman

„Doch das hat EA überhaupt nicht gepasst“, erklärt Rebecca. „Sie waren angefressen. Das Dilemma war, dass wir auf dem Papier mit *The Bard's Tale* und *Wasteland* nur eine Auftragsarbeit vollbrachten. Deshalb gehörten EA alle Rechte an unseren Spielen.“ Electronic Arts reagierte verschuppt und blockierte die Entwicklung von *The Bard's Tale IV* ebenso wie von *Wasteland 2*. Damit wollten sie einen Vertriebsvertrag zu ihren Gunsten erzwingen. Brian sagte

Seiten-sprünge

Die Barden-geschichte wird vielfach erzählt ...



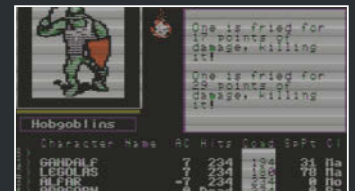
AMIGA

■ Die Amiga-Version leidet wie die Portierungen für PC und Apple II an ständigen Ladepausen, die den Spielfluss stören. Dennoch bringen die Dungeon-Ausflüge viel Spaß, auch dank der hübschen 16-Bit-Optik.



SCHNEIDER CPC

■ Die schwache Hardware des CPC kann kaum mit seinen größeren Brüdern mithalten. Dennoch erwartet euch eine angemessene Spielerfahrung mit allen gewohnten Spielelementen.



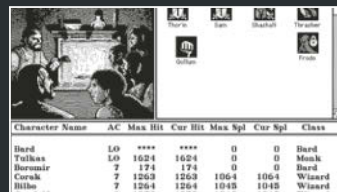
APPLE II

■ Obwohl das Spiel ursprünglich für Apple II erschien, ist dies sicher nicht die beste Version. Es besitzt die typische 8-Bit-Grafikkulisse sowie ein Magiesystem per Texteingabe und war damit die Blaupause für die anderen Versionen.



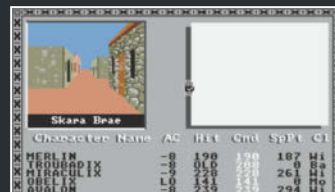
APPLE IIGS

■ Der IIGS war damals die mächtigste Hardware aus dem Hause Apple. Kein Wunder, dass diese Umsetzung die vielleicht beste von *The Bard's Tale* ist. Grafik und Sound stechen auf dieser Plattform heraus. Vor allem die Animationen hauchen der Welt mehr Leben ein.



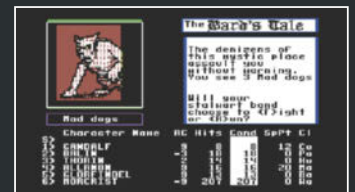
APPLE MACINTOSH

■ Die Monochrom-Version für Mac besitzt einen gewissen Charme, obwohl sie dank fehlender Farben nicht mit anderen Portierungen mithalten kann. Die Steuerung wurde komplett auf Maus und Cursor-Tasten umgestellt, was diese Umsetzung ebenso einzigartig macht.



ATARI ST

■ Dank hoher Grafik- und Soundqualität steht die Umsetzung für Atari ST auf selber Stufe wie die IIGS-Version. Es gibt hier sogar animierte Bewegungen bei jedem Schritt durch Skara Brae und den Dungeons. Immer noch ein echter Hingucker und Alleinstellungsmerkmal.



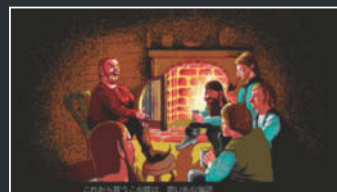
COMMODORE 64

■ Auf eine C64-Version konnte kein Hersteller verzichten, auch wenn das Gerät technisch den 16-Bit-Rechnern hinterher hinkte. Auf dem beliebten Brotkasten erwartet euch der identische Spielablauf des Apple-II-Originals mit sehr ähnlicher Grafik.



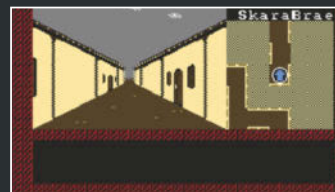
DOS

■ Die PC-Version gefällt zwar mit hübscher Pixel-Optik, kommt aber nicht ganz an die für Apple IIGS und Atari ST heran. Die Grafik ist minimal schlechter, was aber nur in der Stadt wirklich auffällt. Ansonsten bleibt es eine gelungene Portierung mit allen Features.



NEC-9801

■ Die Optik für den japanischen Homecomputer wurde an verschiedensten Stellen angepasst, doch das Spiel blieb dasselbe. Ein besonderes Augenmerk galt den neu gezeichneten Grafiken, denn die Maschine besaß nicht dieselbe Power wie Apple IIGS und Konsorten.



NES

■ Gleiches Prinzip, doch die NES-Portierung unterscheidet sich massiv vom Original. Skara Brae ist anders aufgebaut, auch die Optik sowie Menüs und Optionen wurden an die beschränkte Hardware angepasst. Zudem spielt es sich einfacher und linearer, auch dank Mini-Karte.

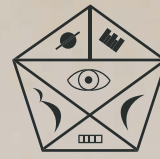


ZX SPECTRUM

■ Auf dem Spectrum erwartet euch die schwächste Version, was natürlich an der Hardware liegt. Dennoch ist die schrudrige Grafik mit ihren wenigen Farben eine Enttäuschung. Spielerisch gibt es bei der schwächsten aller Fassungen keine Einschränkungen.

» [PC] Ein brandneues *Bard's Tale* befindet sich in der Entwicklung, das das altbekannte Prinzip mit moderner Grafik verbindet.

The BARD'S TALE IV



Der freche Barde

Eine ungewohnte Neuausrichtung.

Trotz des Streits zwischen Interplay und EA über die Zukunft der Serie konnte sich Brian Fargo sich offensichtlich die Namensrechte zurückholen. In seinem PS2-Titel (den es später auch für Mobilplattformen gab) *The Bard's Tale* von 2004 erwartet euch ein Action-Rollenspiel, das für jeden echten Fan eine herbe Enttäuschung ist.

Das Rollenspiel in Hack-n-slay-Manier läuft auf der Snowblind-Engine und damit mit derselben Technik wie *Baldur's Gate: Dark Alliance* und *Champions Of Norrath*. Deshalb hatte Interplay auch eine Klage der Snowblind Studios am Hals. Das Spiel versucht, eine Art Selbstpersiflage zu sein. Beispielsweise besitzen Wölfe immer Goldmünzen zum Erbeuten und die erste Quest beauftragt euch mit dem im Genre berühmtesten Töten von Ratten.

Entwickler InXile Entertainment wollte ein modernes Rollenspiel schaffen, das durchaus eine kleine Fangemeinde versammeln konnte. Wahre Bards-Tale-Kenner verschmähen jedoch diesen Action-Ableger, der sich zudem für PS2 nur schlecht verkaufte. Ganz anders die iOS- und Android-Umsetzung von 2012. Das aber könnte daran liegen, das man mit dieser zum sehr kleinen Preis auch noch gleich die Umsetzung der ersten drei Teile erhielt...



ihnen zu Recht ‚Nein!‘. Die Arbeiten an weiteren Umsetzungen von *The Bard's Tale III* wurden daraufhin eingestellt.“ Und alle Bemühungen am vierten Teil steckte Interplay nun in ein anderes Projekt. Genau jenes Spiel erschien 1989 unter dem Titel *Dragon Wars* für Apple II und weiteren Plattformen.

Trotz aller Differenzen war das noch nicht das Ende der Marke. EA wollte unabhängig von Interplay ein eigenes *Bard's Tale IV* entwickeln. Jedoch verzögerte sich die Entwicklung so lange,

bis die EA-Führung es letztlich einstellte. Auch Rebecca konnte sich nicht von ihrem Lieblingsprojekt lösen und versuchte Jahre später, zusammen mit Electronic Arts die Marke wiederzubeleben: „Wir schickten 1999 eine Demo an Electronic Arts. Doch sie hatten schlechte Erinnerungen an die Marke. Zwar hatten sie haufenweise Geld damit verdient, als Interplay als Entwickler fungierte. Doch ihr hauseigener Versuch erwies sich als teurer Fehlschlag.“

Rebecca wusste zudem nicht, dass der EA-Mitarbeiter, der ihre Demo prüfte, derselbe war, der auch das hauseigene *Bard's Tale IV* eingestampft hatte. Deshalb wurde daraus nichts. Letztlich veröffentlichte Electronic Arts 1991 das *Bard's Tale Construction Set* für PC und Amiga. Es stammte von Tim Cain, der den Programmcode des dritten Teils als Grundlage nutzte. Doch die Firma hatte einfach kein echtes Interesse mehr an der Marke. So wurde *The Bard's Tale* zu Grabe getragen, bis es (wieder von Brian Fargo) 2004 als Namensgeber für ein umstrittenes Action-RPG aufgewärmt wurde; mehr dazu im nebenstehenden Kasten.

Doch das Erbe besteht weiterhin: Denn dank Kickstarter wurden zuletzt einige nostalgische Retro-Titel und Genres wiederbelebt. Mit seiner neuen Firma InXile Entertainment und der Unterstützung der Fans hat Brian Fargo bereits *Wasteland 2* herausgebracht, eine gelungene Mischung aus Retro-Fan-Dienst und modernem RPG. Dieses Remake war laut Brian auch deshalb möglich, weil die Tantiemen aus der Mobilfassung des 2004er Abklatsches (auch wenn er es anders formulierte...) genügend Geld einbrachte. Und *Wasteland 2* wiederum ebnete den Weg zu einem neuen *The Bard's Tale*.

Brian Fargo freut sich: „Ich sehe, wie aktuelle Technik dem Realismus und der Grafik neue Dimen-

sionen verleiht. Ich denke auch, dass ein klassischer Dungeon-Crawler unglaublich gut aussehen könnte. Mit dieser Art von Spiel können wir alle Vorteile von neuen Engines und Physik-Tools nutzen. Denn unsere Art von Spielen ist nur für Solospieler konzipiert und der Kampf ist rundenbasiert. Da bleibt genug Rechenpower übrig, um Titel zu produzieren, die wie eine Grafik-Demo aussehen.“ Tatsächlich erhielt das Projekt anfangs viele Kommentare dahingehend, dass die ersten gezeigten Szenen nicht echt, sondern und vorberechnet seien.

Dank des Kickstarter-Erfolgs mit einer Bruttosumme von 1,5 Millionen Dollar geht *The Bard's Tale IV* endlich in Entwicklung – satte 30 Jahre nach dem ersten Teil. Nach dem Erfolg von *Legend of Grimrock*, seinerseits vom Klassiker *Dungeon Master* inspiriert, scheint der Erfolg fast schon garantiert.

Doch auch Rebecca Heineman arbeitet mit ihrem eigenen Studio Olde Sküül und weiteren Entwicklerveteranen an einem kommenden Kickstarter-Projekt. Abermals lebt sie ihre alte Passion für Dungeon-Crawler aus, denn *Dragons Of The Rip* gilt als spiritueller Nachfolger zu *Dragon Wars*, also des „eigentlichen“ *Bard's Tale IV*. Sie verspricht nicht nur die bewährte Spielmechanik, sondern auch Überraschungen bei Spielablauf und Story. Aktuell hat aber erst die Vorproduktion begonnen.

Wir dürfen gespannt sein, welches Projekt als Erstes erscheint, und welches das bessere sein wird. Aber eines ist klar: *The Bard's Tale* lebt. 

» *Bard's Tale 4*: Zaubersprüche spielen wieder eine Schlüsselrolle im neuen Teil.



1 UP
00009800

HI-500
000600

99

72



F



E





Ikari Warriors

KNUBBELIGER KOOP-KNALLER.



» PUBLISHER: SCHNEIDER CPC
» ERSCHIENEN: 1985/1986
» HARDWARE: ELITE SYSTEMS

Von Heinrich Lenhardt

Während die Spielergemeinde schon nach den sexy 16-Bit-Boliden von Atari und Commodore lechzte, erlebte der Schneider CPC ein paar erfolgreiche Jahre als Mittelklasse-Vernunftcomputer. Bildschirm, Tastatur und Laufwerk, alles in einem, recht preiswert – und etwa so aufregend wie eine Strickjacke. Die unspektakulären Grafikfähigkeiten des braven Schneiderleins gefährdeten nie die Spielvorherrschaft des C64. Doch ausgerechnet bei Automatenumsetzungen kam es mitunter vor, dass der CPC die beste 8-Bit-Version abbekam.

Auffällig war das bei Titeln von Elite Systems: Auf die glänzende Umsetzung von *Bomb Jack* folgte Ende 1986 der verblüffend starke Auftritt zweier Arcade-Dschungelkämpfer. Mit klobiger Grafik und entschleunigtem Tempo entfaltete das Koop-Ballerspiel *Ikari Warriors* seinen ganz eigenen Charme. Das japanische Wort „Ikari“ bedeutet „Wut“, welche sich bei Actionspielen in der zweiten Hälfte der 80er Jahre vornehmlich im Dschungel entlud. Die Rambo-getriebene Mobilmachung erfasste zunächst Spielhallen und mit einiger Verspätung auch Heimgeräte, wo mehr oder weniger gelungene Umsetzungen von Ballerhits wie *Commando* den Jugendzimmer-Bodycount ankurbelten.

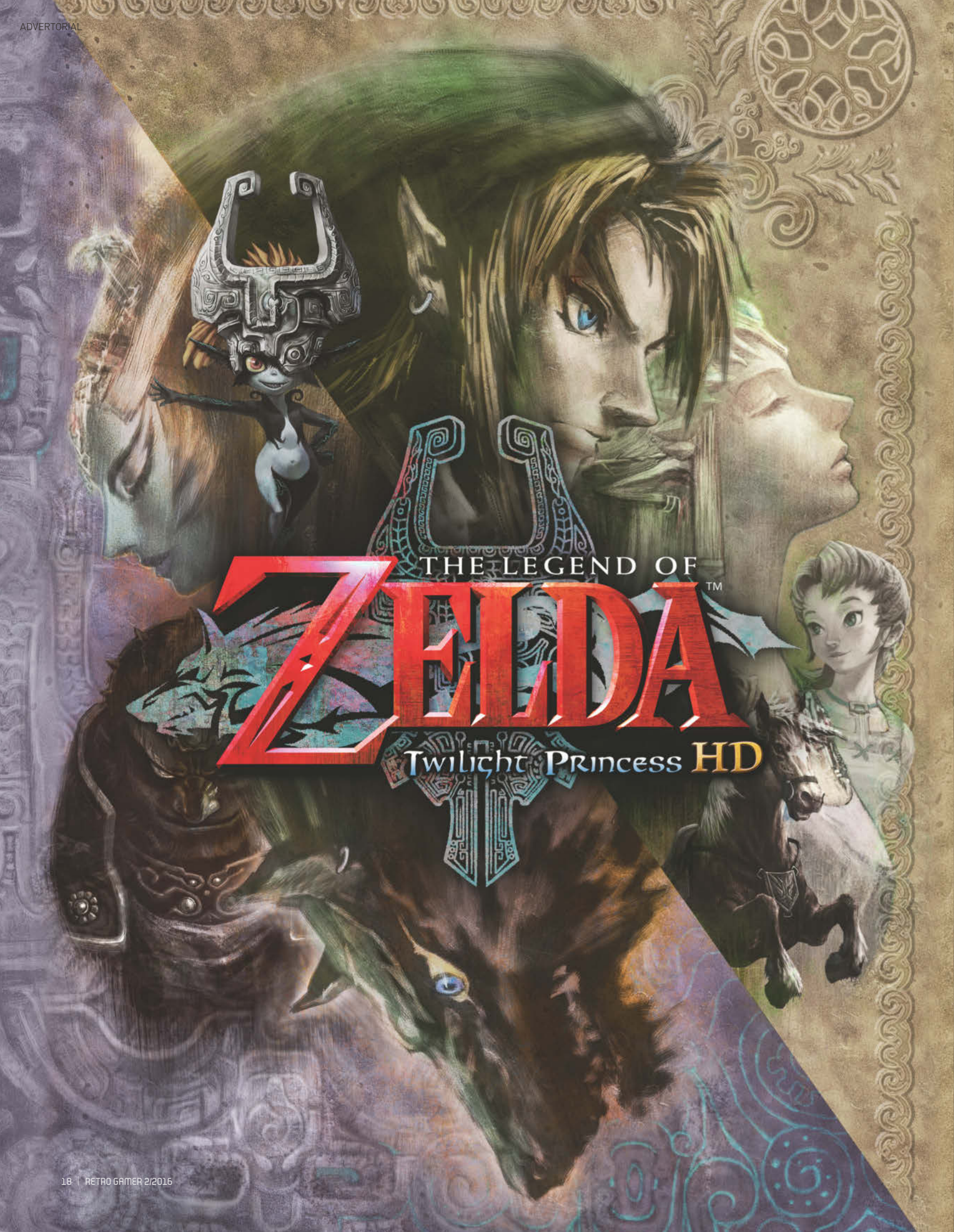
Die 8-Bit-Computer waren deutlich schwächer auf der Hardware-Brust als die mit feinsten Hardware-Komponenten bestückten Automatenvorbilder. Dennoch gelangen einige erstaunlich authentische Umsetzungen, *Ghosts'n Goblins* für C64 ist ein vielzitiertes Paradebeispiel. Es gab auch Konvertierungen, die aus der Not eine Tugend machten und im Rahmen der Technik-Limitationen ihre ganz eigene Spielgefühlvariante ausbrüteten. *Ikari Warriors* auf dem Schneider CPC war so ein Glücksfall.

Wer hätte gedacht, dass die beste Heimversion des wuterfüllten Dschungel-Shooters auf der biederen CPC-Computerfamilie zu Hause sein würde? Vor allem, wenn man das Arcade-Vorbild gesehen hatte: Da sind Tempo und Anzahl der Soldaten-Sprites so hoch, dass des Schneiders Z80-CPU eigentlich gleich die Waffen strecken könnte. Und dann ist da noch das Joystick-Handicap. Gerade mal ein Feuerknopf lässt sich bei der Heimumsetzung abfragen. Zum Glück entschied sich Programmierer David Shea dafür, möglichst viele spielerische Features zu erhalten und lieber bei der Geschwindigkeit vom Gas zu gehen. So hat auch das CPC-Ikari den höchst unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus: Wahlweise solo oder mit einem Kumpel kämpft man sich die vertikal scrollende Landschaft entlang. Per Tastendruck wechseln wir zwischen Ballern in Laufrichtung und starrem Schusswinkel, um zum Beispiel auch im Rückwärtsgang weiter nach vorne zu feuern. Die reduzierte Hibbeligkeit sorgt für ein immer noch spannendes, aber weniger chaotisches Spielgefühl als bei anderen Genrevertretern.

Eine weitere lebenswerte Eigenheit von *Ikari Warriors* sind die Panzer, in die man sich setzen darf (wenn sie nicht gerade durch eine übereifrige Granate des werten Mitspielers zerstört wurden). Nach einer Phase der eher vorsichtigen Schusswechsel mit der feindlichen Übermacht – jeder Treffer kostet ein Bildschirmleben – macht es diebischen Spaß, im robusten Fahrzeug die Straßensau raushängen zu lassen. Unbeeindruckt absorbiert der Tank einzelne Kugeln und überrollt die Gegner einfach, nur vor Granaten muss man sich hüten. Ein schönes Omnipotenz-Intermezzo, das mit einem leeren Tank oder dem nächsten Wasserweg endet, denn da gibt es nur ein Fortkommen per pedes.

Das Walzen durch den Dschungel gewinnt durch die grafischen Einschränkungen des CPC-Heimcomputers einen lebenswürdigen Charme. Um die vertikale Ansicht des Automaten ansatzweise aufzugreifen (und ein paar zu scrollende Pixel zu sparen) wurden der linke und der rechte Rand mit Anzeigen belegt, so beschränkt sich das Schneider-Kriegsgeschehen auf etwa 175x170 Bildpunkte. Das Resultat ist stilvoll grob und schön bunt, mit moppeligen Kämpfern und Kriegsgeräten.

Die Knuffigkeit der Kampfhandlungen schützte freilich nicht vor einer Indizierung in Deutschland. Auch der junge Redakteur Heinrich Lenhardt drückte im *Happy-Computer-Sonderheft 17* seine Begeisterung in Verbindung mit einer Moralwarnung aus: „Spielerisch ist *Ikari Warriors* ein Leckerbissen für alle, die vor besagten Handlungs-Gräueltaten nicht zurückschrecken und ein gepflegtes Action-Spiel schätzen.“ Das Entsetzen über die „umstrittene Handlung“ hält sich beim selben Redakteur, 30 Jahre später, stark in Grenzen. Unverändert bleibt meine Einschätzung, dass *Ikari Warriors* eines der besten CPC-Spiele ist! *



THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess HD



■ Vergleich: Links eine Cutscene der Wii-Fassung (2006), rechts eine ähnliche Szene aus *Twilight Princess HD* für Wii U.



THE TWILIGHT PRINCESS TRÄGT DAS DÄMMERLICHT IM NAMEN – BIS HEUTE IST DER CHRONOLOGISCH 13. SERIENTEIL VON THE LEGEND OF ZELDA DER DÜSTERSTE. WIR VERGLEICHEN DAS ORIGINAL AUS DEM JAHR 2006 MIT DEM IN KÜRZE ERSCHEINENDEN HD-REMAKE FÜR WII U.

Als *The Legend of Zelda: Twilight Princess* 2006 erschien, geschah das fast zeitgleich mit der Premiere der Wii, die ihren Vorgänger GameCube schnell in den Schatten stellte. Statt sich jedoch mitten im Generationswechsel für eine Plattform zu entscheiden, veröffentlichte Nintendo den neuesten Teil seiner (nach *Super Mario*) größten Flaggschiff-Serie einfach für beide Konsolen. Um die Bewegungssteuerung der Wii optimal zu nutzen und das Paradoxon zu umgehen, dass die meisten Spieler mit der rechten Hand die linke Schwerthand Links steuern würden, spiegelte man kurzerhand das komplette Spiel: Das Layout der Welt und der Dungeons wurde damit ebenso

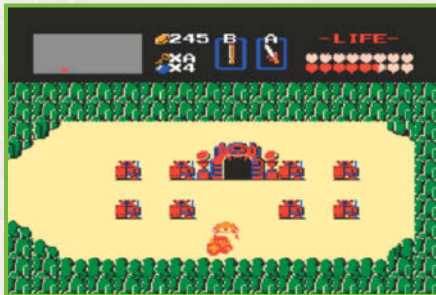
invertiert wie die Hauptfigur selbst, die dadurch zum Rechtshänder mutierte.

Trotz dieser Designentscheidung streitet sich *Twilight Princess* aus Sicht vieler Fans mit *A Link to the Past* und *Ocarina of Time* um den Titel „Bester Zelda-Teil“. Auch andere Serienveteranen haben Großartiges geleistet, und insbesondere das Erstlingswerk von 1986 darf in keiner Historie über die Entwicklung der Videospiele unerwähnt bleiben. Und doch hat *Twilight Princess* eine erwachsene, ja düstere Note, die den meisten anderen *Legend of Zelda*-Teilen abgeht. Abermals kommt das serientypische Wandeln zwischen zwei Welten oder Zeiten zum Einsatz, dieses Mal im Wechsel zwischen der normalen und einer



DIE WICHTIGSTEN ZELDA-ABENTEUER

Bislang gibt es 17 Teile von *Legend of Zelda*, ohne Remakes oder Crossovers. Die für uns wichtigsten neun – außer *Twilight Princess* – stellen wir euch hier vor.



THE LEGEND OF ZELDA

■ PLATTFORM: FAMICOM ■ JAHR: 1986

Takashi Tezuka und Shigeru Miyamoto designten dieses Action-Adventure, das als Launchtitel für das Family Computer Disk System (im Westen jedoch als Modul für NES) erschien. Held Link muss die acht Stücke des Triforce des Wissens finden, um Prinzessin Zelda aus den Fängen von Ganon zu befreien. Das Draufsicht-Abenteuer verkaufte sich mehr als 6,5 Millionen Mal.



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

■ PLATTFORM: FDS/NES ■ JAHR: 1987

Der einzige echte Nachfolger (alle anderen Teile spielten vorher oder in parallelen Zeitlinien) blieb spielerisch ein Unikat: Zwar gab's noch die Draufsicht-Oberwelt, doch alle Dungeons wurden aus der Seitenperspektive erkundet (wie stellenweise in der 1993er Handheld-Premiere *Link's Awakening*). Einziger Teil, in dem Link EXP verdient und für Steigerungen einsetzt.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

■ PLATTFORM: SNES ■ JAHR: 1991

Das 3. *Legend of Zelda* gilt manchem als bester Serienteil. Das Prequel zu den beiden Vorgängern legte die Seitenperspektive wieder zu den Akten. Dafür führte es Konzepte ein, die bis heute die Serie auszeichnen, insbesondere das Master Schwert und weitere Items sowie das „Umschalten“ der Spielwelt, in diesem Fall zwischen der Light World und der Dark World.

THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess HD



■ Von Beginn an darf Link Hyrule auf seinem treuen Pferd Epona erkunden – und sogar reitend Schwert und Bogen nutzen.

dystopischen Schattenwelt. Letztere zeigt Hyrule in einer endzeitlichen Phase, in der die große Leere immer mehr Besitz von allem ergreift und Burgen oder Siedlungen förmlich auffrisst. Wann immer sich Link in die Schattenwelt begibt, verwandelt er sich in einen Wolf, dessen geschärfte Sinne ihm den Weg durch die neblige Albtraum-Welt erleichtern.

Wie viele Zelda-Fans wissen, teilt sich die Geschichte Hyrules nach *Ocarina of Time* in zwei parallele Universen auf: Im einen wurde der Held der Zeit besiegt, und Hyrule wird in einen langsamen Niedergang versetzt. *A Link to the Past*, *Link's Awakening* und nicht zuletzt die beiden ersten Teile von 1986 und 1987 spielen in diesem Universum. *Majora's Mask* und das 100 Jahre später stattfindende *Twilight Princess* hingegen gehen davon aus, dass Link in *Ocarina of Time* siegreich blieb – was Hyrule aber nicht frei von Gefahren macht. Dass es zu diesem Historien-Strang eine weitere Parallel-Handlung gibt, bei der Hyrule einer Sintflut anheimfällt und die mit *Wind Waker* beginnt, erwähnen wir hier nur kurz.

Wir spielen in *The Legend of Zelda – Twilight Princess* einen Jugendlichen namens Link, der in einem Dörfchen namens Ordon lebt. Als mehrere Bulbins, orkähnliche Monster, die Kinder des Dorfes entführen, versucht Link sie zu retten – und wird von einem Schattenmonster in die Twilight-Welt gezogen und zum Wolf verwandelt (ähnlich, wie wir in *A Link to the Past* in der Dark World zum Hasen wurden). Eine Koboldin namens Midna hilft ihm widerwillig – ihre Beleidigungen und bärbeißigen Herzlichkeiten lockern in der Folge das ansonsten oft ernste Geschehen wunderbar auf. Zunächst einmal aber liegt Midna, gegen ihren Willen in die lichte Welt gebracht, im Sterben. Gerettet wird sie von Prinzessin Zelda, die sich dabei opfert und aus Hyrule verschwindet. Ob sie zurückkommt, und um wen es sich bei Midna wirklich handelt, werden wir hier nicht spoilern, aber so viel sei verraten: Vor Link (beziehungsweise Wolf-Link) und ihr liegt ein langes, gefährvolles und zuweilen ziemlich schweres Abenteuer.

Ganz neu: Twilight Princess HD für Wii U

Zehn Jahre nach seinem Erscheinen und für die Nachfolgekonsolle der Wii kommt Anfang März 2016 *The Twilight Princess HD*. Ist es auch für Wii-Veteranen interessant, die es schon damals durchgespielt haben? Wir möchten behaupten: Ja! Denn die auf Wii doch sehr niedrig aufgelöste, dadurch verwaschen wirkende Grafik ist einer detaillierten HD-Darstellung gewichen, die sowohl Charaktere

■ In der Schattenwelt wird Link zum Wolf, auf dem Begleiterin Midna reitet.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
■ PLATTFORM: N64 ■ JAHR: 1998

Ocarina of Time vollzog den Schritt zu 3D und verwehnte mit einer wunderschönen, interaktiven Welt. Wieder wechselt Link zwischen zwei Welten (Zeiten): In der einen ist er ein kleiner Junge, in der anderen ein junger Mann. Die Welt unterscheidet sich je nach der Zeitstufe, ebenso die Fähigkeiten Links. Manche Rätsel können nur durch Zeitsprünge gelöst werden.



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
■ PLATTFORM: N64 ■ JAHR: 2000

Auch das zweite N64-Zelda fand seine Fans – obwohl es ganz anders als *Ocarina of Time* aufgebaut war. In *Majora's Mask* bleiben Link nur drei Tage Zeit, die Welt zu retten. Dank eurer Ocarina erlebt ihr diese immer wieder von vorn und kommt mit der Hilfe diverser Zaubermasken sowie Gadgets bei jedem Durchgang ein wenig weiter als zuvor. Anfang 2015 erschien ein gelungenes 3D-Remake für den 3DS.



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
■ PLATTFORM: GAMECUBE ■ JAHR: 2002

Viele Fans ließen sich bei *Wind Waker* von der ungewöhnlichen Cel-Shading-Grafik abschrecken. Doch das war ein Fehler, denn durch die Optik konnte Miyamoto auf ganz neue Weise Emotionen in den Gesichtern der Charaktere zum Ausdruck bringen. Die vielen Reisen auf dem Ozean gefielen ebenfalls nicht jedem. Ende 2013 erschien eine HD-Auflage für die Wii U.

» Der Wolf-Link-Amiibo (einzeln erhältlich oder Teil der Limited Edition) schaltet exklusive Inhalte im Spiel frei.

» Zum Fürchten: Die Diener des Schattens nahen.



wie Link und Midna als auch die Landschaft Hyrules und nicht zuletzt die Architektur wie Schlösser und Siedlungen ganz anders zur Geltung bringt. Die liebevoll und detailreich überarbeiteten Texturen lassen Hyrule und die Schattenwelt sprichwörtlich in einem anderen Licht erscheinen.

Nicht zuletzt hat sich die Sichtreichweite erhöht, was sich insbesondere bemerkbar macht, wenn wir als Wolf mit Midna im Sattel oder als Link auf Epona größere Entfernungen zurücklegen. Und auch inhaltlich hat sich einiges getan: Mehrere Quests wurden optimiert, die Ladezeiten verbessert und einige Animationen (etwa beim „Ableben“ von Schattengegnern) beschleunigt. Natürlich ist die Bedienung aufs Touchscreen-Gamepad der WiiU abgestimmt. Beispielsweise könnt ihr auf Wunsch die Bewegungssensoren nutzen und beim Einsatz bestimmter Items direkt mit dem Gamepad „im Raum“ zielen.

Außerdem unterstützt *Twilight Princess HD* selbstverständlich passende Amiibo-Sammelfiguren: Wer das Gamepad mit dem brandneuen Wolf-Link-Amiibo berührt, schaltet damit einen neuen Dungeon frei, die Schattenhöhle. Hier müssen sich Wolf-Link und Midna einer ganzen Reihe von Herausforderungen und Gegner-Wellen stellen. Die Besonderheit: Die Wolf-Link-Figur speichert alle Lebensherzen, die wir im Spielverlauf finden, und nutzt sie in der Schattenhöhle als Lebensenergie. In der *Twilight Princess HD Limited Edition* ist Wolf-Link bereits enthalten und zusätzlich eine Soundtrack-CD.

» Die beiden Versionen von *Twilight Princess HD*: normal und Limited Edition.

Fünf weitere Amiibo-Figuren haben spezielle Auswirkungen in *Twilight Princess HD* (sie entstammen alle der *Super Smash Bros.* Sammlung und sind einzeln erhältlich): Zelda- und Shiek-Amiibo erhöhen die Herzleiste, Link und Toon-Link füllen euren Köcher mit neuen Pfeilen auf, und Ganondorf-Amiibo verdoppelt den Schaden, den ihr im Kampf erleidet – wie es sich für Links Erzfeind gehört...

Wer *The Legend of Zelda: Twilight Princess* nie gespielt hat, sollte dieses Versäumnis nun dringend nachholen! Doch auch alte Fans kommen um die HD-Fassung kaum herum, da sie den Flair des Originals erhält und in eine moderne Präsentation überführt.



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
■ PLATTFORM: GAME BOY ADVANCE ■ JAHR: 2004

The Minish Cap ist ein von Capcom entwickelter Nachfolger, der sich bestens in die Ereignisse aus *Four Swords* und *Four Swords Adventures* einfügte. Mit einem plappernden Vogel als Hut erhielt Link einen neuen Sidekick. Der Kniff war jedoch, dass Link als kleinere Version in der bekannten (nun natürlich riesigen) Spielwelt ganz andere Stellen erreichen konnte.



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
■ PLATTFORM: DS ■ JAHR: 2007

Wie *Wind Waker* zuvor vertraute auch *Phantom Hourglass* wieder auf Cel-Shading-Grafik, dieses Mal allerdings aus der Vogelperspektive. Ansonsten setzte es voll und ganz auf die Kernthemen der Reihe. Dank vieler umfangreicher Dungeons und toller Puzzles war man mit dem Handheld-Zelda eine lange Zeit beschäftigt.



THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
■ PLATTFORM: WII ■ JAHR: 2011

Mit dem zweiten Zelda für die Wii ging Nintendo weiter als je zuvor in der Reihe in der Zeit zurück: Zelda ist noch keine Prinzessin, auch Links Schwert ist noch nicht geschmiedet. Anders als bei *Twilight Princess* profitierte dieses Spiel deutlich von der Wii-Steuerung, die dank Wiimote-Plus-Erweiterung deutlich präziser ausfiel.

Außen-seiter

In diesem Außenseiter-Report bieten wir euch einen Mix aus mehreren Plattformen, darunter eine unbekannte Perle für den Schneider CPC 464, einen SNES-Klon von *Super Metroid* und endlose Gänge auf Atari Lynx, Commodore C16 und MSX. Und auf PC Engine dreht sich alles um halbnackte Kämpferinnen.

» ATARI LYNX



» [Lynx] Das kleine Fenster unten links zeigt Objekte und Gegner in „groß“.



GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER

■ SYSTEM: ATARI LYNX ■ ENTWICKLER: EPYX ■ JAHR: 1990

■ **Gauntlet: The Third Encounter** ist aus vielfachen Gründen ungewöhnlich. Vor allem, da es der erste Serienteil ist, der nicht alle gewohnten vier Helden enthält.

Kurz gesagt: *Gauntlet The Third Encounter* ist eine Mogelpackung: Auf der Spielbox preist das Motiv neben der Walküre und dem Zauberer auch den Krieger und den Elf an. Doch von den beiden Letzteren ist im Spiel nichts zu sehen! Stattdessen gibt es unerwartete Ersatzdarsteller von Punkrocker über Pirat bis zu einem Nerd, der Chip aus *Chip's Challenge* (ebenso Lynx) verdächtig ähnlich sieht.

Jeder der nun acht möglichen Charaktere verfügt über eigene Werte und einzigartige Waffen. Der Nerd besitzt Bücher, der Pirat dagegen einen Papagei. Die Helden-Vielfalt

macht die Wahl schwer – wobei der Android deutlich stärker als seine Kollegen aus Fleisch und Blut ist.

Der Spielverlauf hat sich nicht unbedingt zum Guten geändert. Statt endloser Gegnerhorden, die aus Generatoren kommen, sind alle Feinde pro Level genau abgezählt, was das Säubern der Kerker zu einfach macht. Einfache Rollenspiel-Elemente lassen euch zudem Tränke brauen und Nahrung zur Stärkung verdauen. Anders als im ersten *Gauntlet*-Teil dürft ihr aufgesammelte Gegenstände im Inventar horten, um diese zur rechten Zeit einzusetzen. Das ist vor allem bei herumliegenden Spruchrollen sinnvoll, denn nützliche Fähigkeiten wie Unsichtbarkeit benötigt man erst in brenzligen Lagen.

Ungewöhnlich für die mittelalterliche Kerker-Umgebung sind

» SCHNEIDER CPC

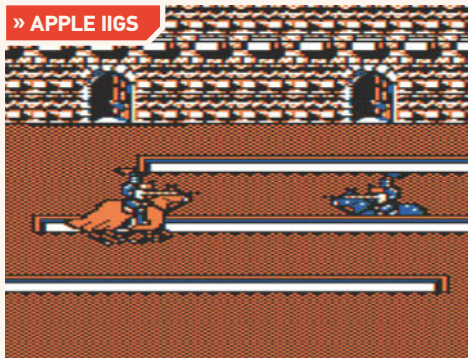


» XYPHOES FANTASY

■ SYSTEM: SCHNEIDER CPC
■ ENTWICKLER: SILMARILS ■ JAHR: 1991

■ **Manchmal fragt man** sich schon, wie ein kleiner Entwickler es schaffen kann, ein derartig schickes Produkt wie *Xyphoes Fantasy* auf den Markt zu bringen. Die Macher von Silmarils stammen aus der französischen Demo-Szene. Dem harten Training dort ist es wohl zu verdanken, dass dieses Spiel mit schönster Optik und einem butterweichem Scrolling aufwartet, wie es auf dem CPC seinesgleichen sucht. Im Grunde verbirgt sich hier ein Klon von *Shadow Of The Beast* mit ausladenden Levels, die zur Erkundung viel Laufarbeit erfordern. Doch vor allem die Inszenierung überzeugt durchweg. Schade, dass der Titel kaum bekannt ist!

» APPLE IIIGS

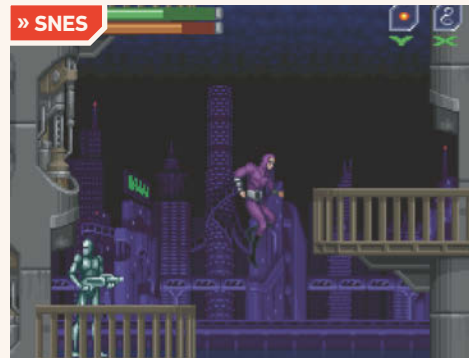


» CHIVALRY

■ SYSTEM: APPLE IIIGS
■ ENTWICKLER: OPTIMUM RESOURCE ■ JAHR: 1983

■ **Chivalry** ist ein interessantes Kleinod, das ein Rollenspiel mit einem Brettspiel für vier Teilnehmer kombiniert. Am Anfang jeder Runde rollen die animierten Würfel oder dreht sich eine Art Glücksrad, um zum nächsten Feld voranzuschreiten. Die einzelnen Spielfelder wie Hügel, Burg oder Taverne schicken euch entweder in ein Minispiel oder fordern euch eine Entscheidung ab, die sich später auswirkt. Das macht das Geschehen ein wenig träge, allerdings bieten die Spieleinlagen genug Vielfalt und Beschäftigung. So feuert ihr Pfeile ab, weicht Fässern aus oder versucht über einen Fluss zu gelangen.

» SNES



» PHANTOM 2040

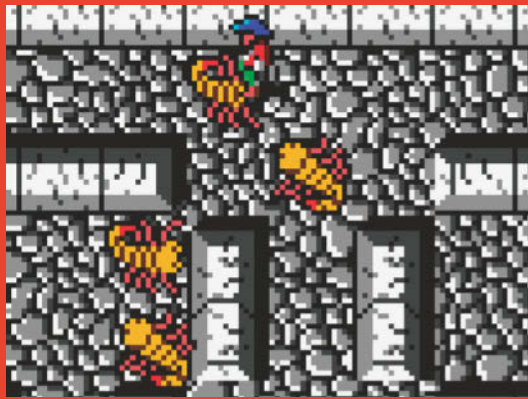
■ SYSTEM: SNES
■ ENTWICKLER: SUNSOFT ■ JAHR: 1995

■ **Dieses Action-Adventure** basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie, die ihrerseits auf einem Comicbuch basiert. Ignoriert man die Vorlage, offenbart sich uns ein gelungener Klon von *Metroid*. Schon Grafik und Sound finden wir überzeugend, doch vor allem der Spielablauf fesselt uns an den Bildschirm – auch wenn *Phantom 2040* nie die Genialität von *Metroid* oder *Castlevania* erreicht. Dennoch wird genug Abwechslung bei den Kämpfen und der Erkundung geboten. Vor allem die „Loot-Spirale“ funktioniert: Immer mächtiger wird unser Held durch die aufsammelbaren Waffen und sonstige Ausrüstung.

» [Lynx] Bei Spielende zoomt das eigene Skelett rasant heran.



» [Lynx] Es handelt sich um kein echtes Gauntlet, so fehlen die Monster-Generatoren.



herumstehende Computer-Terminals, die euch Ratschläge und Tipps geben. Zudem verpulvert ihr euer sauer verdientes Gold für neue Objekte. Achtet aber darauf, dass der Inventarplatz begrenzt ist. Gerade deshalb ist in den späteren Levels ein wenig Taktik vonnöten, da ihr dann auch Schlüssel für versperrte Türen benötigt.

Die ungewohnten Neuerungen sind einfach zu erklären: *The Third Encounter* sollte zunächst gar kein Teil der berühmten Spielreihe werden. Epyx hat sein Spiel zunächst unter dem Namen *Time Quests And Treasure Chests* produziert, was auch die bizarre Thematik aus Fantasy und Science-Fiction erklärt. Erst später deklarierten die Macher das Spiel zu einem *Gauntlet*-Ableger, um vom Namen zu profitieren.

Das Endergebnis fällt durchwachsen aus: Einerseits enttäuscht es vor allem Serienfans. Diese müssen mit trägerer Spielgeschwindigkeit als beim Original leben, außerdem müsst ihr seltsamerweise euren Atari Lynx hochkant halten. Zwar habt ihr am unteren Bildschirmdrüdtel jederzeit das Inventar im Blick, doch das verkleinert den eigentlichen Spielausschnitt unnötig. Warum gibt es keinen separaten Inventar-Bildschirm? Aus diesen Gründen wirkt *The Third Encounter* etwas unausgegoren. Und spätestens wenn ihr mit drei weiteren Spielern zockt, wird's unübersichtlich. Auf der anderen Seite erwartet euch ein ordentliches Dungeon-Abenteuer, das eine gute Ergänzung für die eigene Lynx-Sammlung darstellt. Nur ein standesgemäßes *Gauntlet* ist es eben nicht.



» [Lynx] Es gibt acht statt vier Charaktere, nicht aber Elf und Krieger.



» ÜBER DAS SYSTEM

- Das von Epyx entwickelte Lynx-Gerät hieß vormals Handy Game.
- Die Hardware besitzt einmalige Funktionen wie das Drehen des Bildschirms um 180° für Rechts- wie Linkshänder.
- Zum Handheld-Start gab es *California Games* und *Blue Lightning*.

» COMMODORE 16



» FIRE ANT

- SYSTEM: COMMODORE 16
- ENTWICKLER: MOGUL COMMUNICATIONS ■ JAHR: 1984

■ Zwar erschien *Fire Ant* für verschiedene Systeme, doch die C16-Fassung hat etwas Besonderes. Ihr übernimmt die Rolle einer Feuerameise und soll eure Königin vor den fiesen Skorpionen in eurer Kolonie retten. Im Spiel sind cleverere Taktiken möglich, indem ihr zum Beispiel Feinde dazu bringt, sich gegenseitig aufzufressen. Ihr könnt auch Gruben fluten und Minen platzieren. Die Labyrinth finden jeweils auf einem einzelnen Bildschirm Platz und benötigen einige Denkarbeit zur Lösung. Die grobe Kollisionsabfrage nervt zwar, dennoch ist *Fire Ant* ein gelungenes Spiel.

» MSX



» THE WRECK

- SYSTEM: MSX
- ENTWICKLER: ELECTRIC SOFTWARE ■ JAHR: 1984

■ Fans von *3D Monster Maze* und *Sultan's Maze* aufgepasst: *The Wreck* für den MSX-Computer besitzt einen ganz ähnlichen Ansatz. Als Taucher erforscht ihr ein untergegangenes Schiff, das komischerweise wie ein rechtwinkliges Labyrinth aufgebaut ist. Hier erwarten euch jede Menge Quallen und andere nervige Tiere, die euch bei Kontakt direkt zum Startpunkt zurückversetzen. Zum Glück seid ihr mit einer Harpune bewaffnet, um die Biester zu erledigen. Könnt ihr das komplette Schiffsinnere erkunden, bevor euch der knappe Sauerstoff ausgeht?

» PC ENGINE



» STRIP FIGHTER II

- SYSTEM: PC ENGINE
- ENTWICKLER: GAMES EXPRESS ■ JAHR: 1993

■ Anders als bei den anderen hier aufgeführten Spielen handelt es sich nicht um eine exotische Perle, sondern um eine faule Nachmade. *Strip Fighter II* scheint auf den ersten Blick ein schicker Ableger von *Street Fighter* mit aufreizenden Damen zu sein. Lasst euch aber nicht täuschen! Eigentlich verbirgt sich hier eine Variante von *Strip Poker*. Mit sechs Kämpferinnen duelliert ihr euch, um nach jedem Siegbildschirmgroße Pixelschönheiten zu entblättern. Doch die üble Steuerung und die grobe Kollisionsabfrage machen daraus eine ebenso fragwürdige wie nervige Abendunterhaltung. Das Spiel erschien nur in Japan.

Postcards?
Replicas of the temple?
Souvenir Mugs?

Trinkets

Walk

Pick up

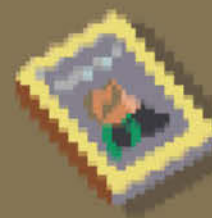
Use

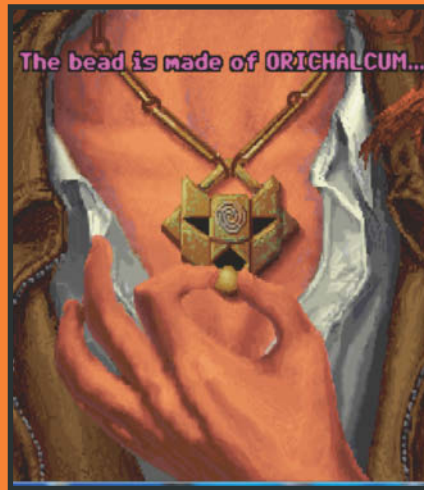
Talk to

Push

Look at

Pull





INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

FILMREIF, INTELLIGENT, GUT.



» PUBLISHER: LUCASARTS
» ERSCHIENEN: 1992
» HARDWARE: MS-DOS PC (UMSETZUNGEN FÜR MAC, AMIGA, FM TOWNS, WINDOWS, Wii)

Von Roland Austinat

Adventure-Freunde und Indy-Fans wissen: Der vierte Teil der Indiana-Jones-Serie hat nichts mit Außerirdischen und einem nervigen Halbstarken zu tun, sondern handelt von der Suche nach dem verschollenen Kontinent Atlantis. So packend war die Geschichte des 1992 veröffentlichten *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, dass es von seinen Fans schlicht „Indy 4“ genannt wurde. Und groß war der Kummer, dass die filmreife Geschichte nie den Weg auf die Leinwand fand.

Spielte sich das drei Jahre zuvor zeitgleich mit dem gleichnamigen Kinofilm erschienene *Indiana Jones and the Last Crusade* zwar gut, aber zeitweilig etwas sperrig – ich sage nur Uniformwechseln in Schloss Brunwald –, brannte *Indy 4* ein wahres Story-Feuerwerk ab, dem ich mich nur schwer entziehen konnte.

Großartig schon zu Beginn die Idee, aus drei möglichen Spielweisen wählen zu können: einer Knobel-, einer Team- und der bei mir verhassten Action-Variante. In der musste sich Indy durch zahlreiche Situationen hindurchprügeln und konnte sogar das Zeitliche segnen. Ich setzte stattdessen lieber auf die Zusammenarbeit mit Indys alter Flamme Sophia Hapgood...

Beim Wettlauf gegen Nazi-Wissenschaftler – *The Fate of Atlantis* spielt im Jahr 1939, kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs – besuche ich unter anderem Island, die Azoren, Monte Carlo, Algerien, Kreta und schließlich Atlantis selbst. Ein James-Bond-Film ist nichts dagegen! Knifflige, doch nie unlogische Rätsel und hervorragend geschriebene Dialoge haben mich auch bei der, hüstel, Recherche für diesen Artikel länger in ihren Bann geschlagen, als ich gedacht hätte.

Das liegt zu keinem geringen Teil am Drehbuch von Hal Barwood und Noah Falstein, das auch 24 Jahre später nichts von seinem Charme verloren hat. Gerade in der CD-ROM-Fassung mit durchgehender Sprachausgabe klingen



Figuren wie ein New Yorker Ganove, verschrobene Professoren und vor allem das Geplänkel von Indy und seiner Flamme Sophia Hapgood immer authentisch-atmosphärisch, nie altbacken-platt.

Neben den drei unterschiedlichen Lösungswegen gibt es auch vier Spiel-Enden: drei schlechte und ein gutes. Wenn ich mich richtig erinnere, habe ich 1992 zuerst eins der schlechten Enden gesehen und war darüber so geschockt, dass ich auf der Stelle einen früheren Spielstand geladen habe, um zu einem besseren Ziel zu gelangen.

Apropos Ziel: Fast wären wir mit Indy nicht in Atlantis, sondern in Afrika gelandet. Hal Barwood sollte für das Spiel nämlich ursprünglich das verworfene Drehbuch *Indiana Jones and the Monkey King* verwenden. Regisseur Chris Columbus hatte das Skript verfasst, in dem Indy in Afrika nach chinesischen Artefakten sammelt. Doch die Story wurde nie verfilmt – stattdessen wurde die Jagd nach dem Heiligen Gral daraus. Barwood gefiel das Recycling einer seiner Meinungen nach wenig unterhaltsamen Geschichte jedoch nicht, und so entwarf er zusammen mit Noah Falstein die Suche nach Atlantis.

Nach dem Erfolg von *The Fate of Atlantis* arbeiteten Barwood und zahlreiche LucasArts-Designer noch über ein Jahr an einer Fortsetzung: *Indiana Jones and the Iron Phoenix* hätte nach dem Zweiten Weltkrieg unter anderem in Bolivien gespielt. Dort hätten Nazis im Exil mit Hilfe des Steins der Weisen versucht, Adolf Hitler zurück ins Leben zu holen. Eine krude wie gleichermaßen heikle Geschichte, denn in der Adventure-Hochburg Deutschland wäre ein solches Spiel nur schwer zu vermarkten gewesen. Von solchen Bedenken getrieben, stellte LucasArts dann auch die Entwicklung des Titels ein.

In *PC Player* 9/93 bekam die CD-Fassung mit durchgehender Sprachausgabe vom Kollegen Heinrich Lenhardt eine mit 89 Prozent eher niedrige Wertung – im Rückblick hätte Indy auf jeden Fall eine 90 verdient!



MANCHESTER

Mitte der 90er lebt Platzhirsch **Ocean** von französischem Geld, bis Infogrames das traditionsreiche Logo und Label aufgibt. Auch kleinere Entwickler straucheln beim Umstieg von Heimcomputer auf Konsole.

Walking Circles macht nach einer *Race Drivin'*-Umsetzung dicht, während Tiertext zum reinen Auftragsentwickler herabsinkt und ab 1994 Disney-Spiele am Fließband für den Game Boy produziert. Ambitionierter starten die Rare-Schüler Software Creations, die mit den Nintendo-Originalen Solstice (1991) und Equinox (1993) britische Isometrie-Adventures nach Japan bringen, dann aber zu Acclaim-Zulieferern verkommen (etwa *The Incredible Crash Dummies*).

LIVERPOOL

Nach wilden Jahren wird Psygnosis 1993 von Sony gekauft und zur europäischen PSX-Zentrale umgebaut. Drumherum kommen und gehen kleinere Entwicklungshäuser: 1992 wandelt Paul Finnegan sein Konvertierungsstudio Special FX in Rage um und lässt die Firma Striker-Fußball programmieren. Der späte Amiga-Profi Martyn Chudley schreibt *The Killing Game Show*, dann *Wiz* und *Liz* fürs Mega Drive und gründet 1994 das Rennspielstudio **Bizarre Creations**.

DERBY

Die Gremlin-Deserteure von **Core** schließen ihre Publishing-Abteilung und werden zum reinen Entwickler, der mit feinen *Rick Dangerous*-Hüpfspielen auftrumpft und 1993 den Amiga-Langweiler *Thunderhawk* zur besten Mega-CD-Ballerei upgradet. Sega ist baff über dieses Hardware-Know-how, und Core beginnt ein *Rick Dangerous*-inspiriertes Spiel für die Saturn-Konsole, in 3D und mit einer noch unbekannten Heldin (siehe „Making of: *Tomb Raider*“ in diesem Heft).

BIRMINGHAM

In der zweitgrößten englischen Stadt geht die Ära **U.S. Gold** zu Ende: 1993 verkauft das Ehepaar Brown an den kommenden Major Eidos, der das Label jedoch bald aufgibt. Im Plattform-Wirrwarr dieser Jahre geht auch **Elite** unter: Nach *Dirt Racer FX* für SNES bleibt dem Gründer Wilcox nur das kleine Studio Motivetime, das bis 2000 durchhält. Die **Adventuresoft**-Veteranen um Simon und Michael Woodroffe verlassen Birmingham und hexen im historischen Vorort Sutton Coldfield *Simon the Sorcerer* herbei.

LEAMINGTON SPA

Mit ungezählten *Dizzy*-Abenteuern verabschiedet sich **Codemasters** von den 8-Bit-Kisten Spectrum und CPC und wendet sich NES und Mega Drive zu. Neben genialen *Micro Machines*-Rennen kommen inoffizielles Konsolenzubehör und spezielle Mega-Drive-Module („J-Carts“) aus dem Kurort.

CHIPPING SODBURY

Die UK-Niederlassung der mehrfach hin- und hergeschobenen US-Mutter **Microprose** koordiniert Projekte externer Entwickler wie Chris Sawyer (*Elite Plus*), Geoff Crammond (*Formula One Grand Prix*), Mike Singleton (*Midwinter*) und der Gollop-Brüder (*UFO: Enemy Unknown* alias *X-Com*).

GUILDFORD

Peter Molyneux und **Bullfrog** residieren in Guildford, und der japanische **Canon**-Konzern baut an der University of Surrey 1993 ein R&D-Team für 3D- und Render-Technik auf. Dieses wird erst zu Renderware, dann zu Criterion.

INSLÉ OF WIGHT

Auf der steuerparadiesischen Kanalinsel gründet 1993 Patrick Buckland **Stainless Games**, der mit *Carmageddon* die deutsche BPJS aufweckt.

LONDON

Auch wenn sich Acclaim und Microprose die Reste der 80er-Jahre-Größen Image Works/Mirrorsoft oder Rainbird/Firebird schnappen, boomt die Spiele-Hauptstadt. Domark wird zerschlagen und zum **Eidos**-Fundament, **Mastertronic** und die Games-Abteilung von **Virgin** fusionieren kurz zum Super-Publisher für internationale Hits wie *Command & Conquer* und *Earthworm Jim*. In London öffnet **BMG Interactive**. 1994 übernimmt **Pearson** Mindscape und unterstellt es Ex-

Virgin-Games-Chef Nick Alexander. Bis 1995 sorgt das hippe Renegade-Label für Wirbel, bis Time Warner den Geldhahn zudreht. Auch Grand Slam, Palace, die *Last Ninja*-Macher System 3 und andere Studios sind Mitte der 90er verschwunden. Andere halten durch und bleiben unabhängig, darunter der spätere Groß-Publisher SCI Interactive, die Pipemania-Erfinder Empire, das vom Oxford-Historiker Matthew Stibbe gegründete Strategiestudio Intelligent Games (SimIsle, Dune 2000) sowie die

Game-Boy-Experten Bits im Vorort Cricklewood. In Croydon wird Probe 1995 zu **Acclaim London**.

Auch für Spielhallen-Fans ist London ein Mekka: Im „Virtuality Cafe“ des Einkaufszentrums Trocadero stehen die ersten VR-Automaten, 1991 auch Segas Hydraulik-Kiste *360°* und ein paar Jahre später Namcos 3D-Wunder *Star Blade* oder die Full-Scale-Originalversion von *Ridge Racer* (ein Mazda-Cabrio in Originalgröße vor einer HD-Leinwand).

CAMBRIDGE

1990 verwandelt sich **Logotron** in den ST- und Amiga-Verlag **Millenium**, der die Pixelhelden *James Pond* und *Kid Gloves* erfindet und Nischengeräte wie Acorn Archimedes oder CD32 unterstützt.

DUNDEE

Die schottische Stadt wird zur Game-Hochburg durch die Beförderung des Institute of Technology zur Abertay University (1994) sowie dem Absolventen David Jones und dessen Studio DMA. 1993 gegründet, schraubt in Dundee DMA-Partner (und *Grand Theft Auto*-Co-Entwickler) **Visual Science** an Formel-1-Simulationen für Pysanosis und EA.

NEWCASTLE

Die Amiga-Spezialisten **Reflections** stellen ein drittes und letztes *Shadow of the Beast*-Abenteuer fertig, dann werden in Newcastle PSX-Entwicklungssysteme ausgepackt: Zum Eurostart der PlayStation demoliert Reflections mit *Destruction Derby* viel Blech und legt das Kfz-technische Fundament für die *Driver*-Serie. Ein zweites Studio, das bis heute drei Dutzend Renn- und Actionspiele für PC, PlayStation und Co. liefert, entsteht 1995 auf den Ruinen von Zepelin und Merit Europe: **Eutechnyx**.

LEEDS

Auch nach dem Exitus der *Carrier Command*-Schöpfer **Realtime** bleibt Leeds eine 3D-Hochburg: Die 20 Köpfe von **Vektor Grafix** programmieren Simulationen wie *Virgins Shuttle*, während Ex-Realtime-Mann Ian Oliver mehrere Technik-Joint-Ventures aus dem Boden stampft, darunter **Snasm**, dessen 3D-Middleware Anfang der 90er fast alle Euro-Developer nutzen. Nach der **Snasm**-Übernahme durch Sega verwandelt sich Vektor Grafix ins kurzlebige **Microprose Leeds**-Studio.

SHEFFIELD

Trotz Übernahmeversuch und Personalwechsel nach Birmingham zu **U.S. Gold**, trotz Abgang der ursprünglichen **Gremlin**-Crew und Desertation der Derby-Belegschaft (die zu **Core** wird), gibt Ian Stewart Anfang der 90er-Jahre noch einmal Gas, etwa mit vortrefflichen *Lotus*-Rennspielen.

ASHBY DE LA ZOUCHE

Mit Render-Wundern wie *Donkey Kong Country* (1993), *Killer Instinct* und *Golden-Eye* wächst hinter hohen Hecken die einstige Z80-Firma **Ultimate** alias **ACG** als **Rare** zum Euro-Labor von Nintendo, mit fast 300 Mitarbeitern und unter Führung der Gründer Tim und Chris Stamper.

LEICESTER

IBM-Forscher Dr. Jonathan Waldern ist der erste Brite, der in die Virtual-Reality-Zukunft blüht: Drei Jahrzehnte vor Oculus Rift und Sony VR produziert und vermarktet seine Firma **W Industries** getunte Amigas als 3D-Rechner, HMD-Brillen (zwei 276x372-Pixel-LCDs) und den Polhemus-Bewegungssensor. Aus Leicester kommt 1991 der erste VR-Automat der Welt *Dactyl Nightmare* und 1995 ein stereoskopisches *Missile Command* für die glücklose Atari-Konsole Jaguar.



**Von Winnie
Forster**

Kreativ eigenwillig, technisch mit allen Wassern gewaschen und mit weltweiten Hits wie *Populous* oder *Lemmings* betreten englische Software-Profis das letzte Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts. Doch der Weg von Amiga auf Sega- und Nintendo-Konsolen ist steinig und voller Tücken – viele Veteranen geraten dabei ins Stolpern und verlieren den Anschluss an ihre amerikanischen und japanischen Kollegen, nicht zuletzt an die erstarkende Konkurrenz vom Festland.



» Lange nach jubelnden Reviews erscheint die Taito-Umsetzung *Rainbow Islands*, das 16-Bit-Debüt von Andrew Braybrook.



Die Jahre 1989 bis 1991 sind goldene Jahre für den letzten Commodore-Heimcomputer Amiga, der als preisgünstiges Komplettmodell A500 zum Spielgerät Nummer eins der Insel wird, seinen Rivalen Atari ST abhängt und die 8-Bit-Ära endlich beendet – C64, Spectrum und CPC werden ausgemustert.

Während US-Verlage Amiga und ST bereits zugunsten PC und NES (die in England noch keine große Rolle spielen) zunehmend ignorieren, zeigen englische Coder ihr Talent: Ihre 68000-Spiele der zweiten und dritten Generation lassen auch uns Deutsche staunen. UK-Studios schreiben die härtesten Weltraum-

ballereien jenseits der Spielhalle, darunter *Blood Money* (DMA, 1989) und *Xenon II: Megablast* (Bitmap Brothers, 1990). Dazu kommen starke 16-Bit-Rennspiele (*Stunt Car Racer* von Geoff Crammond oder *Lotus Turbo Challenge 2* von Shaun Southern), ulkige Jump-and-run-Helden wie *James Pond*, *Chuck Rock* und *Zool* oder flinke Pixelsportler (*Sensible Soccer*, 1992). An der Animation des Softdrink-Maskottchens *Spot* arbeitet David Perry, bevor er in die Vereinigten Staaten auswandert, Paul Shirley denkt das isometrische *Marble-Madness*-Prinzip mit *Spindizzy Worlds* weiter. 1991 fesseln uns DMA und Psygnosis mit der Echzeit-Knobelei *Leimmings*. Eigenwillig und von hypnotischer Schönheit ist 1990

» 3D-Pioniere: Aus schattierten Polygonen konstruiert Mike Singleton die Open World *Midwinter* (1990) und Geoff Crammond *F1 Grand Prix* (1991), unten.



» Mit ST- und Amiga-Perlen wie *Speedball II* oder dem Isometrie-Epos *Cadaver* werden die Bitmap Brothers 1990 zu Stars.



» Technisch fidele Meisterwerke der Amiga-Spätzeit sind 1991 *Gremlins Multiplayer-Lotus II* (links) und 1992 *Sensible Soccer*.



ARGONAUT

Weil Vor- und Nachname nach „Jason“ klingen (dem antiken Helden an Bord der „Argo“), benennt ein junger Computerfreak seine Programmier-Crew nach griechischem Mythos und segelt mit Argonaut in den 3D-Raum. San hilft bei der C64-Umsetzung der Welt-raumoper *Elite* und schafft als Hommage an Ataris *Star Wars*-Vektor-Automaten das 16-Bit-Original *Star Glider*, mit analoger Maussteuerung und Sprachausgabe. Umfangreicher und komplexer, zeichnet 1988 *Star Glider 2* außerirdische Landschaften und

Vehikel mit schattierten Polygonen. Damit sind die Argonauten ihren Kollegen um Lichtjahre voraus und empfehlen sich Nintendo. Nach X auf Game Boy liefert Argonaut dem japanischen Marktführer die Programmierung für *Starfox*, ebenso spezielle RISC-Hardware. Danach zerbricht die Partnerschaft, Sans Firma wird zum CD-ROM- und PlayStation-Entwickler, produziert *Creature Shock* und Ende der 90er die 3D-Hüpferei *Croc*. Argonaut wächst, spaltet die Hardware-Abteilung Arc ab, geht 2000 an die Börse und frisst Entwicklungsteams wie Just Add Monsters (JAM) in Cambridge oder Particle Systems. Letzteres wird zu Argonaut Sheffield und geht 2004 zusammen mit dem Rest der Firma unter.

» Argonaut ist technisch kofreudig, wie die Multimedia-SF-Oper *Creature Shock* (1995) für CD-ROM, 3DO und CDi beweist.



► die Physik-Kugelei *E-Motion* von The Assembly Lines, genial einfach und fesselnd 1992 die Domino-Simulation *Push-Over* von Ocean.

Innovative Indies

Es sind nicht die großen Firmen, die wir in dieser „Made in UK“-Folge porträtierten, sondern unabhängige, oft nur wenige Mann starke Teams, die Englands Szene und Branche weiterbringen, für internationale Schlagzeilen und fette Verkaufszahlen sorgen. Stars der Amiga-Szene sind die Bitmap Brothers, Veteranen der 8-Bit-Urzeit, die nun als 16-Bit-Genies brillieren. Ihr *Speedball 2: Brutal Deluxe* mischt Mannschaftssport mit Dystopie zu einem SF-Sportspiel im typischen Metallic-Look der Bitmap-

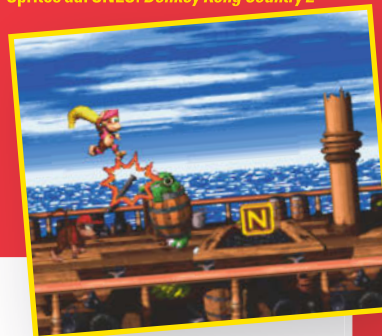
Grafiker Dan Malone und Mark Coleman. Ende 1990 inszeniert das Team das Action-Adventure *Cadaver*, 1991 das Jump-and-run *Gods* mit KI-getriebenen Gegner-Sprites, 1993 *The Chaos Engine*, einen Mix aus Multiplayer-Shooter und Labyrinth-Gewusel im Steampunk-Fantasy-Ambiente: Mit Schrotflinte, Molotow-Cocktail und bizarren Wunderwaffen durchstreifen zwei Söldner das viktorianische England.

International bekannter als die Bitmap Brothers wird das Amiga-Studio Bullfrog, dessen Gründer seine Werke nah am Größenwahn programmiert und gestaltet. Die Vision hinter dem Strategie-Meisterwerk



» Das erste englische SNES-Modul ist 1991 die gekonnte *Super Off Road*-Umsetzung von Software Creations.

» Rare überrascht 1995 mit gerenderten Cartoon-Sprites auf SNES: *Donkey Kong Country 2*



Populous und anderen Bullfrog-Spielen erklärt Peter Molyneux mit dem Sandkasten-Vergnügen seiner Kindheit: Aus Kieselsteinen, Laub und Ästen Burgen bauen und Wege legen, die Ameisenrouten wie ein Gott überblicken und beherrschen – dieses Gefühl digitalisiert Molyneux. Gleich nach dem *Populous*-Erfolg verspricht er eine „voll schattierte und ausgeleuchtete“ 3D-Welt mit „400 Millionen Vektor-Berechnungen pro Sekunde: 50 Milliarden unabhängige Planeten, die interagieren, handeln, kämpfen, komplett zerstört werden können!“ Das „ganze Universum im Computer“ entpuppt sich als Aprilscherz, doch mit der dahinter liegenden Designphilosophie ist es dem britischen Software-Gott ernst.

Polygon-Visionen

Obwohl ST und Amiga keine guten 3D-Rechner sind (und mit jedem Jahr weiter hinter Intel-PCs zurückfallen), entsteht in England eine Szene physikorientierter Spieleprogrammierung, die ihre Vehikel und Welten nicht aus Sprites und scrollenden Bitmaps, sondern aus Vektoren und Polygonen bauen. Die Briten simulieren im Gegensatz zu US-Kollegen wie Microprose, Spectrum Holobyte und Sublogic nicht echte Jets oder Panzer, sondern fiktive Fahrzeuge und Konflikte. Zwar rollen die *Carrier Command*-Macher Realtime, die wir in der letzten Folge trafen, Anfang der 90er mit der Panzersimulation *Battle Command* in den Konkurs, und auch David Braben kommt mit seiner lang erwarteten *Elite*-Fortsetzung nicht voran (*Frontier* erscheint 1993 als herbe Enttäuschung). Doch andere 3D-Experten füllen diese Lücken.

Auf Polygon-Animation spezialisieren sich Start-ups wie Digital Image Design (DID), die mit den 3D-Simulationen *F-29 Retaliator* (1989), *Epic* (1992) und *TFX* (1993) das Letzte aus dem Amiga holen, bis sie sich mit der ernsthaften Flugsimulation *Eurofighter 2000* dem DOS-PC zuwenden. Eine ähnliche Entwicklung nehmen Vektor Graphix, die neben *Fighter Bomber* und einem Spaceshuttle-Simulator das SF-Flugspiel *Killing Cloud* (1991) programmieren, dem frühen Versuch einer offenen 3D-Welt. „Cyberspace“ und „Virtual Reality“ sind die popkulturellen Zauberwörter dieser



RARE

Die Frühgeschichte von Ultimate/ACG behandelten wir bereits in vorangegangenen Artikeln, wir machen mit dem plötzlichen Verschwinden der eigenbrötlerischen Hit-Produzenten weiter. 1986 formiert sich das Familienunternehmen neu und gründet in den USA die Arcade-Firma Rare Coin-It, die zur Übersee-Liason fürs NES-Geschäft wird. Rare ist der erste westliche R&D-Partner von Nintendo: „Wenn Nintendo ein Produkt fehlt, sagen sie es uns und wir entwickeln es“, posaut 1988 einer der Gründer. Das Studio hilft zudem Drittherstellern, die auf den boomenden Konsolenmarkt wollen, produziert zwischen 1987 und 1993 über 50-NES-Module für Acclaim (etwa *Spiderman*), Tradewest, Gametek und MB.

Mit SGI-gerendeter 3D-Animation in traditionell scrollender Umgebung verjüngt 1995 Rare auf SNES das

Nintendo-Maskottchen Donkey Kong und revitalisiert mit Dschungel-Modulen das Jump-and-run-Genre. Allein das erste *Donkey Kong Country* verkauft sich acht Millionen Mal! Mit RISC-Hardware nicht nur als Entwicklungs-, sondern auch Zielplattform produziert Rare 1995 die Arcade-Prüferei *Killer Instinct*, wird von Nintendo übernommen und zementiert mit dem 007-Egoshoooter *GoldenEye* seinen Ruf als stärksten Euro-Entwickler.

Ein paar Rare-Spiele sind der japanischen Mutter zu scharf, so wird die Vermarktung von *Conker's Bad Fur Day* an THQ abgegeben. Rare wächst auf mehrere Hundert Köpfe und dünnt im 21. Jahrhundert wieder aus: Ex-Angestellte gründen eigene Studios (ZooNami, Free Radical Design), den Rest kauft Microsoft.

Jahre: The Assembly Line produziert visionär-abstrakte Polygonwelten (*Interphase*, *Vaxine* und *Cybercon III*) und dann das revolutionäre *Stunt Island* (DOS) für Disney. Mit dem deutschen Untertitel „Filmregie und Stuntflugsimulation“ nimmt es bereits 1992 viele Ideen der *GTA*-Open-World-Zukunft vorweg.

Seinen Ruf als einer der begnadetsten britischen Coder zementiert Geoff Crammond, nachdem er 8-Bit-Hardware zugunsten des Amigas aufgibt und für Microprose 1991 ein realistisches Rennspiel fast im Alleingang programmiert. Der *Formula One Grand Prix* und die DOS-Fortsetzung von 1995 gelten als beste F1-Simulationen Europas. Auch Archer MacLean, bekannt und reich durch 2D-Action wie *Dropzone* und *International Karate*, beweist 16-Bit- und 3D-Know-how und scheffelt mit den Billiard-Simulationen *Jimmy White's*, *Whirlwind*, *Snooker* und *Archer Maclean's Pool* (beide von Virgin vermarktet) Millionen – die er umgehend in seine Sportwagen- und Spielautomaten-Sammlung steckt.

Die Kollegen von Sensible Software, weniger wohlhabend, aber noch extrovertierter und beliebter bei Atari- und Commodore-Spielern, versuchen es nur kurz mit Polygonen (*International 3D Tennis* für Palace), bevor sie zu 2D zurückkehren und eigenwillige Pixel-Action auf den Bildschirm bringen: *Sensible Soccer* und 1994 das fiese Wusel-Schlachtfeld *Cannon Fodder*. Auch Andrew „Paradroid“ Braybrook, Steve „Avalon“ Turner und Dominic Robinson, der von Vektor Grafix zu Graftgold wechselt, werden mit Echtzeit-3D nicht warm, lassen nur einmal viel zu langsam 3D-Vehikel durch den Cyberspace schweben (*Simulcra*, 1991), bevor sie mit *Paradroid 90* und *Uridium 2* (1993) alte Ideen recyceln, ein, zwei Mega-Drive-Umsetzungen schreiben – und dann verschwinden.

17-Bit-Action

Mit prall gefüllten Kriegskassen steigen internationale Medienkonzerne



CORE

1988 trennt sich Jeremy Smith von Gremlin und gründet Core. Anfangs vermarktet die Firma Computerspiele unter eigenem Namen, verwandelt sich dann aber in ein reines Studio. Nach ST- und Amiga-Originalen beginnt Core schon 1991 die Konsolentwicklung und gestaltet für den Elektronikriesen JVC und dessen Mega-CD-Konsole das Maskottchen *Wonderdog*. Core wird zum Spezialisten für die glücklose Sega-CD-Hardware und reizt deren Doppel-CPU in den folgenden Jahren restlos aus.

Als enger Partner kümmert sich Core um Segas RISC-Flop 32X und beginnt auf Saturn mit der Entwicklung eines *Rick Dangerous*-3D-Updates, in dem kein Indiana-Jones-Verschnitt, sondern eine Frau mit Wespentaille und Hot Pants die Hauptrolle spielt. Weil Sega schwächelt, wird *Tomb Raider* sicherheitshalber auch für PlayStation und Windows entwickelt, der Rest ist Geschichte.

Seit dem Core-Verkauf an Centregold sitzt Smith im U.S.-Gold-Vorstand und bleibt auch im Sattel, als die Gruppe 1996 zu Eidos wird und Core zum fast reinen Lara-Croft-Studio mutiert. Die Entwicklung anderer Marken gerät ins Hintertreffen, das Nintendo-Spiel *Fighting Force* bringt Eidos nur auf ausgesuchte Märkte. 1998 geht Lara-Schöpfer Toby Gard, 2005 werden *Tomb Raider* und Eidos von Sci übernommen und wandern 2009 in den Besitz von Square-Enix; die Core-Reste kauft 2006 Rebellion.

in der ersten Hälfte der 90er-Jahre in IT- und Spiele-Industrie ein, darunter Toshiba, die JVC-Mutter Matsushita, Paramount und MCA, Viacom, BMG, Sony, Time Warner, Turner und Murdoch. Viele Brit-Coder gehen im Trubel des Multimedia-Aufbruchs unter. Spiele von Graftgold, Sensible und den Bitmap Brothers vermarktet ab 1991 das ehrgeizige Start-up Renegade mit dem Versprechen, alle Gewinne 50/50 zwischen Label und Programmierern zu teilen. 1994 übernimmt Time Warner das Joint-Venture und wickelt es ein Jahr später ab – mit Renegade sind viele große Namen der Heimcomputer-Zeit am (Karriere-)Ende.

Dafür tauchen neue Talente auf. Der Amiga-Hacker Martyn

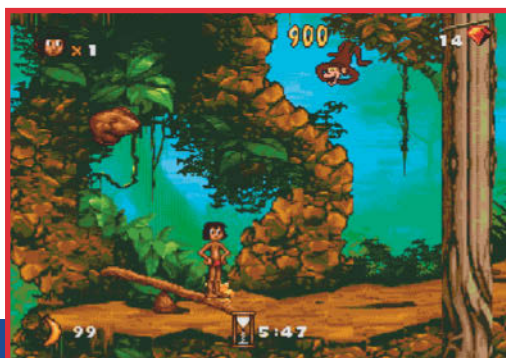
Brown (alias 17-bit) verbündet sich mit der Einzelhandelskette Microbyte zum Team 17: „Unser Geschäftsmodell war ziemlich simpel“, erzählte Mitbegründerin Debbie Bestwick anlässlich des 25-jährigen Firmenjubiläums dem Branchenblatt MCV: „Welche Spielertypen verkaufen sich gut? Lasst uns die einfach noch besser machen; im schlimmsten Fall holen wir unser Geld wieder rein, indem wir die Spiele über die eigenen Läden verscherbeln.“ Zum regionalen Ramschverkauf kommt's damals nicht, denn Brown und seiner paneuropäischen Bit-Tüftler-Crew gelingen Action-Hits in Serie. Etwa technisch ausgefeilte Programme wie der düstere Topdown-Shooter *Alien Breed*, der

Horizontalscroller *Project X* und 1993 das Amiga-AGA-Wunder *Alien Breed II*, schließlich eine Multiplayer-Mischung aus *Lemmings* und dem Physikspiel-Oldie *Artillery Duel*.

„*Worms* veränderte alles für unsere Firma“, erinnert sich Debbie Bestwick, und nennt auch die Schattenseite des 90er-Jahre-Ruhms: „Wir hatten gute Leute und hätten bei unseren Leisten bleiben sollen. Aber von einem Tag auf den anderen drehte sich alles nur noch um die Würmer. Wir hielten uns plötzlich für Superstars, deren Berührung alles in Gold verwandelt. In Wirklichkeit schmissen wir viel Geld raus, für Spiele, die es nie auf den Markt schafften. Die *Worms*-IP war Segen und Fluch zugleich.“ ►



» Core erfindet eigene Marken: Oben *Thunderhawk*, unten *Rick Dangerous*.



» Im Multimedia-Boom spülen Entertainment-Konzerne Geld in die Branche: Für Sony setzt Core Spielbergs *Hook* (links) um, Virgin inszeniert *Das Dschungelbuch* (Mitte), Traveller's Tale pixeliert *Mickeymania* für Sony und Disney.

46396



DMA

Nach dem Studium benennt der Schotte David Jones seine Hacker-Gruppe nach dem Amiga-Feature „Direct Memory Access“ und bringt DMA mit zwei starken Psygnosis-Ballerspielen in die Charts: *Menace* und *Blood Money*.



» DMA und Psygnosis schaffen die erfolgreichsten britischen Pixel: Ab 1991 erobern die *Lemmings* die Welt.

» Jeff Minter lässt sich vom Plattform-Chaos nicht stören, hütet Llamas und programmiert, was ihm gefällt: *Tempest 2000* auf Jaguar (1994).

Danach diskutieren die DMA-Grafiker das kleinstmögliche Sprite, um mit minimalen Pixeln Humor und Ausdruck zu erzeugen. Zu den Winzanimationen fällt ihnen ein geniales Puzzle-Prinzip ein, dazu perfekte Icon- und Maus-Steuerung – die *Lemmings* sind geboren! Mit Duell-Link auf Amiga und für alle Konsolen und Computer umgesetzt, wird das putzige Echtzeit-Sterben DMAs weltweiter Durchbruch. Nintendo beauftragt das Studio mit dem Design des SNES-Titels *Uniracers*, für dessen ulkige Einrad-Animation (wohl inspiriert vom Pixar-Erstling *Luxor Jr.*) DMA erstmals SGI-RISC-Workstations einsetzt.

1994 wird DMA Mitglied des N64-„Dream Teams“, stellt die ersten 64-Bit-Titel nach mehrfacher Verschiebung aber erst 1998 fertig. Es sind unruhige Zeiten für die 100-Mitarbeiter-Firma, die erst von Gremlin, dann Infogrames übernommen wird und schließlich für lumpige 11 Millionen Dollar an Take Two geht. Im Gepäck haben Jones & Co. das unscheinbare Draufsicht-Actionspiel *Grand Theft Auto*, vom dem man noch viel hören wird...

► Adventure-Renaissance

Traditionell stark sind die Briten im literarischsten Game-Genre, dem Adventure. Nach ein paar schwachen Jahren rappeln sich die Veteranen Simon und Mike Woodroffe (alias Horrorsoft alias Adventuresoft) wieder auf, um Abenteuer auf 16-Bit-Niveau zu bringen.

Für US-Auftraggeber Accolade schreiben Vater und Sohn Woodroffe *Elvira: Mistress of the Dark*, ein Grafikadventure aus der Ego-Perspektive mit Splatter, Echtzeit-Kampf und tiefen Dekolletés, sowie die Fortsetzung *Elvira: The Jaws of Cerberus*, die sich nicht zwischen Adventure und RPG entscheiden mag. Von *Monkey Island* und Co. auf den rechten Pfad zurückgeführt, dabei aber nicht PC-hörig, sondern dem Amiga zugetan, erlebt Adven-

turesoft einen zweiten Frühling mit der Geburt von *Simon the Sorcerer* (1993) – die Fantasy-Satire mit Point-and-click-Interface wird bis heute um- und fortgesetzt.

Artic-Veteran Charles Cecil eifert bereits 1992 Lucasarts nach beziehungsweise möchte die Amerikaner durch Innovationen übertrumpfen: Dank der „Virtual Theatre“-Engine von *Lure of the Temptress* folgen alle Adventure-Protagonisten einem genauen Zeitplan, wandern unabhängig vom Spieler durch schön gemalte und klassisch animierte Umwelt – die Pixelbühne lebt, auch wenn wir nicht hinschauen! Thematisch erkennt Cecil die Zeichen der Zeit und produziert mit seinem Software-Studio Revolution 1994 das Cyberpunk-Abenteuer *Beneath a Steel Sky*. Starke Rivalen mit ebenso langen 8-Bit-Software-

Karrieren entstehen ihm durch Gregg Barnett (*The Way of the Exploding Fist*) und Ant Attack-Künstlerin Angela Sutherland, die sich Mitte der 90er-Jahre zu Perfect Entertainment zusammenschließen. Perfect gewinnt mit Terry Pratchett einen Schriftsteller, der in den Vor-Harry-Potter-Jahren die Fantasy-Bestsellerlisten beherrscht, und machen 1995 aus dem *Discworld*-Roman *Wachen! Wachen!* ein Grafikadventure für Psygnosis. Doch halt – damit sind wir schon im PlayStation-Zeitalter und damit eine Generation zu weit!

Zwischen Amiga und PSX

Die erste Hälfte der 90er Jahre erlebt die englische Branche als eine wilde Zeit der Plattform-Wirrniss, die vielen Entwicklern und Software-Verlagen das Genick bricht: Amiga

oder PC, Floppy oder CD-ROM, Sega oder Nintendo, Master-System-Markt oder 32X-Zukunft? Vom Konsolenzeitalter werden die britischen Studios eiskalt erwischt – und setzen allzu oft auf die falsche Plattform. Kaum ein Publisher und nur sehr progressive Teams erwerben eine Nintendo-Lizenz, einige programmieren noch für Segas 8-Bit-Konsole oder versuchen, alten Amiga-Kram aufs Mega Drive zu verfrachten. Daneben werden völlig exotische Systeme unterstützt, etwa die Amstrad-Konsole GX4000, das 64GS. Oder die ersten Multimedia-Kisten Philips CDi und Commodore CDTV, später CD32 und 3DO. Einige Veteranen, darunter Atari-Hippie Jeff Minter, setzen auf die Jaguar-Konsole, die technisch auf der englischen Designidee Konix Multisystem von 1989 aufbaut und ab 1993 in England verkauft wird.

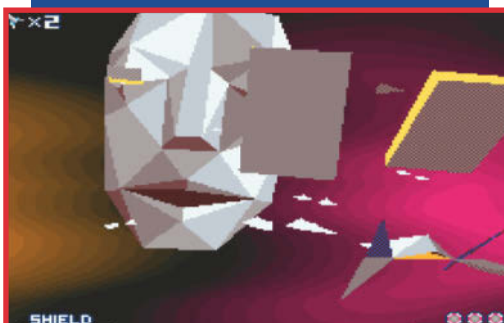
Die begabtesten und erfahrensten UK-Köner engagiert der japanische Riese Nintendo als Zweithersteller oder „Dream Team“-Mitglieder: Mit der Modul-Produktion beauftragt werden Rare, DMA und Argonaut. Letzteres liefert unter der Leitung von Jez San für *Starfox* (1993) nicht nur die Programmierung, sondern auch einen speziellen RISC-Chip: Der „FX“-Grafikbeschleuniger wird bis 1996 in ein halbes Dutzend weitere SNES-Spielen verbaut.

Sieht man von Silicon Graphics (SGI), dem damals dominierenden Workstation-Hersteller, ab, ist die neue Prozessor-Technik „Reduced Instruction Set Computer“ (RISC), die für schnelle 3D-Berechnung taugt, damals vor allem in England zu Hause: Der Heimcomputer-Hersteller Acorn baut und vermarktet schon Ende der 80er-Jahre einen RISC-Heimcomputer („Archimedes“) und lagert dann seine Chip-Sparte als Advanced RISC Machines Ltd. aus. Eine ARM-CPU steckt 1993 im 3DO-Multiplayer (sodass das Archimedes- und RISC-OS-Spiel *Starfighter* 1994 auch für diese Multimedia-Konsole erscheint) und 20 Jahre später in vielen Millionen Handys.

» Im Auftrag von Acclaim liefert Fließbandproduzent Probe viel Murks, manchmal aber auch 1A-Action: *Alien III* auf SNES (1992).



» Nintendo pflegt das *Starglider*-Erbe: Mit britischer Technik bezwingt SNES-Held *Starfox* (1993) den 3D-Raum.



» Multimedia und CD-ROM lassen die Budgets wachsen: *The 7th Guest* (1993) ist eine transatlantische Großproduktion von Virgin, gesponsert von Philips.



Cyber-Filme auf CD

Wer Konsolen ignoriert, sich keine Sega- und Nintendo-Lizenz leisten kann und teure Modulproduktion scheut – und das trifft auf viele ehemalige C64- und Amiga-Entwickler zu – der setzt Mitte der 90er auf CD-ROM. Anfangs tun sich die Hersteller noch schwer, 700 MB mit Spielspaß zu füllen. Als erstes englisches Studio rendert Psygnosis auf SGI-Workstations aufwendige Introsequenzen und bizarre 3D-Flüge wie *Microcosm* und *Scavenger 4*, die aber – da sich CDTV und CDi in Europa verspäten – auf dem japanischen Luxus-Computer Fujitsu FM-Towns debütieren.

Schnell wird klar, dass CD-ROM-Software neue Produktionsmethoden und Inhalte à la Hollywood erfordern, was dicke Budgets nötig macht. Von CDi-Hersteller Philips gesponsert, versetzt Virgin „echte“ Schauspieler in die Render-Kulissen eines Geisterhauses und präsentiert das Gruseladventure *The 7th Guest* der deutschen Presse auf dem Gelände der Bavaria-Filmstudios in München. Virgins „interaktiver Spielfilm“ ist audiovisuell herausragend, doch spielerisch dünn. Ebenso erweisen sich andere Full-Motion-Video-Werke aus England als Blender mit geringem spielerischen Nährwert: Weder der Cyberpunk-Thriller *Burn: Cycle*, den Philips 1994 bei Trippmedia in London produzieren lässt, noch Argonauts *Creature Shock* (1995) oder SCis *Cyberwar*, das auf dem Film *Der Rasenmähermann* basiert, halten auch nur ansatzweise, was ihre Render-Animationen und CD-Soundtracks versprechen.

Routiniers und Newcomer

Auch weil sich die freiheitsliebenden britischen Publisher nur schwer an japanische und US-amerikanische Lizenzgebaren gewöhnen, geraten sie auf dem internationalen Markt ins Hintertreffen. Reihenweise schrumpfen einstmalige große Publisher wie U.S. Gold, Ocean, Gremlin, Elite, werden aufgekauft oder zu Dienstleistern unter der kreativen Fuchtel ausländischer Unternehmen. Die französischen Publisher werden die neuen Herren der EU-Spielebranche. 1994 gerät der langjährige Marktfüh-

rer Ocean unter französische Kontrolle; im gleichen Jahr steigen deutsche und französische Geldgeber bei Gremlin ein.

Besser als die großen Spielefirmen schlagen sich in diesen Jahren des Umbruchs die kleinen, technikorientierten Studios des Vereinigten Königreichs. Viele von ihnen überstehen den Wechsel vom Computer über Mega Drive bis zur PlayStation.

Englische Teams sind weltweit bekannt für ihre Z80- und 68000-Expertise und werden durch den Sega-Erfolg in den USA (wo davor Intel-Chips und NES dominierten) auch für dortige Marktgrößen interessant. Als etwa Electronic Arts in den Konsolen- und Modulmarkt einsteigt, holt sie sich den Großteil seiner Mega-Drive-Titel aus England. EA bringt nach *Shadow of the Beast* und *Populous* auch die Lotus-Rennspiele auf Modul, und außerdem das Psygnosis-Juwel *The Killing Game Show* (1991, als *Fatal Rewind*). 1993 folgen Millenniums *The Aquatic Games*, *Syndicate*, *Theme Park* und das Fantasy-Jump-and-run *Leander* von Traveller's Tale.

Mit der Globalisierung des Game-Markts verlieren viele UK-Indies ihre Unabhängigkeit, die besten wandern in den Besitz ausländischer Konzerne – siehe Rare und Bullfrog. Fließband-Produzent Probe, berüchtigt für mittelpträgliche Arcade-Umsetzungen, wird 1995 zu Acclaims europäischer Entwicklungszentrale.

Liverpool-Rave

Die unübersichtliche UK-Szene wird umgekrempelt und aufgeräumt, als Sonys PlayStation ein Jahr nach ihrem Japan-Debüt in Europa erscheint. Im Vorfeld übernimmt Sony die *Lemmings*-Firma Psygnosis. Ein halbes Dutzend Spiele wird zum Systemstart fertig. *3D Lemmings*, die Battlezone-Modernisierung *Assault Rigs*, der Mech-Shooter *Krazy Ivan* und die Blech-Randale *Destruction Derby* wirken noch wie 32-Bit- und 3D-Fingerübungen. Ganz im Gegensatz zum Rennspiel *WipEout*, das mit futuristischen Schwebbahnen und Techno-Soundtrack einer neuen Game-Generation den Takt und Rhythmus vorgibt.



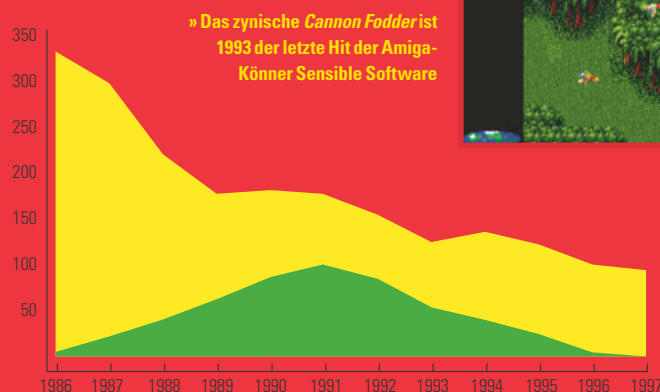
» Seit 1984 schreiben die Gollop-Zwillinge vorzügliche Runden-Taktik und 1994 ihr Meisterwerk, das taktiklastige Globalstrategiespiel *X-Com*.



» Exklusive Spiele der Sony-Tochter Psygnosis befeuern den europäischen PlayStation-Start: Mit *Wipeout* beginnt 1995 eine neue Videospiel-Ära.



» Scheuer Künstler: Zwölf Jahre nach *International Soccer* taucht Andrew Spencer wieder auf, mit dem 3D-Echtzeit-Adventure *Ecstatica* (1994).



Aufstieg und Niedergang des Amiga in UK

Unsere Grafik zeigt die wachsende Bedeutung des 16-Bit-Rechners von Commodore: [Gelb] sind alle international veröffentlichten, englischen Computer- und Videospiele eines Jahres, [Grün] der Anteil der exklusiv oder primär für Amiga entwickelten Titel. Der Druck eines globalen Marktes und kontinentaler Konkurrenz macht sich ab 1993 bemerkbar: Der englische Software-Ausstoß sinkt Plattform-übergreifend, die Amiga-Entwicklung läuft ganz aus.



» *Magic Carpet* ist das einzige Ballerspiel der göttlichen Entwicklungsfirma Bullfrog.

BULLFROG

1987 von Peter Molyneux gegründet, wird das Amiga-Studio mit seinem dritten Spiel global bekannt: Das Maus- und Icon-gesteuerte, Null-Modem-vernetzte *Populous* erfindet das Götterspiel-Genre und wird zum Wegbereiter der Echtzeit-Strategie. Bullfrog lässt Kroniden in *Populous II* marschieren und gibt 1992 jedem *Powermonger*-Bewohner eine eigene KI-Seele. 1993 simuliert Bullfrog urbane Agentenkriege der Zukunft

(*Syndicate*), Vergnügungsparks (*Theme Park*) und magischen Teppichflug (*Magic Carpet*) – allesamt eigenwillige und starke PC-Spiele.

1995 verkauft Molyneux sein Studio für 30 Millionen Pfund an EA und kündigt nach Fertigstellung von *Dungeon Keeper*, um mit der neuen Firma Lionhead weiterzumachen. Für EA produziert Bullfrog noch Sequels wie *Populous 3*, *Dungeon Keeper 2* und *Theme Park World* – um dann 2000 sang- und klanglos geschlossen zu werden.



Außenreiter



GAME BOY

Ein ganzes Jahrzehnt stellte Nintendos Game Boy das Maß aller Dinge in der Handheld-Welt dar. In dieser langen Zeit gab es massig Spiele, die heute vergessen sind. **Retro Gamer** hat da-
runter unbekannte Perlen entdeckt.

ULTRAMAN BALL

■ ENTWICKLER: BEC ■ JAHR: 1994

■ **OBWOHL DER TITEL NACH** einem typischen Sportspiel samt Maskottchen klingt, verbirgt sich hier eine unkonventionelle Hüpferei mit dem Namensgeber Ultraman aus dem japanischen Fernsehen. Allerdings ist diese Figur keine Kämpfernaut oder ballert mit Laser auf Monster. Stattdessen verwandelt sich der großköpfige Held auf Knopfdruck in einen hüpfenden Ball. In dieser Form zerlegt er nicht nur Gegner, sondern springt auch über Hindernisse und Plattformen.

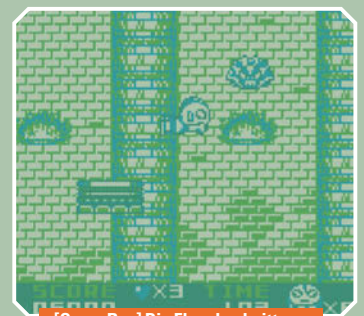
Als Kugel ist Ultraman weit schneller unterwegs und obendrein immun gegen scharfe Spitzen, allerdings auch deutlich schwieriger zu kontrollieren. So hüpfert man schnell in Abgründe, die vorher kaum zu sehen sind. Umgekehrt ist der Held in seiner menschlichen Form lahm und sprunghaft, darf jedoch zum Ausgleich an Wänden und Pflanzen emporklettern. Kurzum geht es so gemächlicher, also sicherer voran.

In den ersten, einfachen Levels spart man sich besser einige Extraleben an und lernt die Vorzüge der beiden Gestalten kennen. Denn dann zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an. Spätestens nach dem ersten Bossgegner wird eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt. Im späteren Verlauf kommt es auf den effektiven Wechsel zwischen beiden Formen an. Nur so umgeht ihr Hindernisse sowie Fallgruben und übersteht feindliche Attacken.

Ultraman Ball ist immer wieder eine Runde wert, die Verwandlung zum Ball und zurück fügt sich gut in den Spielablauf ein. Einerseits versucht ihr, schwer erreichbare Objekte einzusammeln. Andererseits wollt ihr so flott wie möglich durch die Abschnitte gelangen. Ebenso überzeugt uns die Spielphysik mit dem dynamisch hüpfenden Ball. Wir nutzen konsequent die Schwerkraft, um Schwung zu holen und dann in die Höhe zu schießen. Negativ fallen



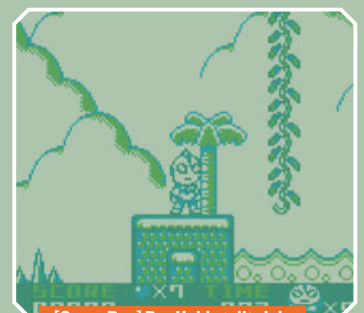
» [Game Boy] Mit dem richtigen Rhythmus regnet es Extraleben.



» [Game Boy] Die Flugabschnitte wirken lieblos umgesetzt.



» [Game Boy] Ultraman sieht an Wänden aus wie eine Zikade.

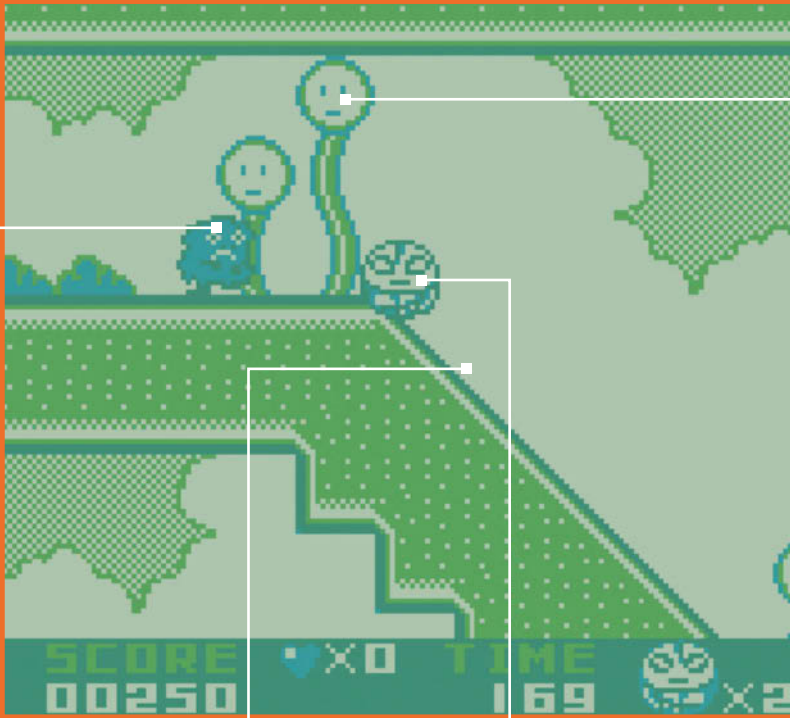


» [Game Boy] Der Held stellt sich verschiedenen Umgebungen.

nur die Gegner auf, die scheinbar wahllos in den Levels verstreut sind. Sie scheinen nur planlos herumzuschlendern und sind auf einfachste Weise zu erledigen. Obwohl der Plattformers aus Japan stammt, besitzt *Ultraman Ball* keine Sprachbarriere. Außer ihr wollt unbedingt den überspringbaren Zwischensequenzen folgen. Allerdings ist das japanische Modul nur schwer auffindbar, da scheinbar nur wenige Exemplare produziert wurden.

In erster Linie ist dieses Spiel ein ungewöhnliches Arbeitsumfeld für den Fernost-Superhelden, schließlich kennt man Ultraman im Westen nur als Titelheld furchtbarer Prügelspiele. *Ultraman Ball* ist übrigens nicht sein einziger Auftritt als putziges Maskottchen. Er taucht auch zusammen mit anderen bekannten Fernost-Figuren aus *Gundam* und *Kamen Rider* in *Battle Pinball* und der Prügelserie *Great Battle* auf. Diese Produktionen bieten zwar passable Unterhaltung, aber auch nicht mehr. Zudem erschienen diese Titel gleichermaßen nur in Japan und gelangten kaum nach Europa.

BESONDERHEITEN



BERÜHMTE MONSTER

■ Typisch für ein *Ultraman*-Spiel sind Gegner und Bosse, die auch einen Auftritt in den TV-Auftritten des Helden besitzen, beispielsweise dieser traurig dreinschauende Pigmon.

BERGAB

■ Die Levels sind voll mit Rampen, Hügeln, Abfahrten und manchmal sogar Halfpipes. Mit genug Anlauf kommt Ultraman in seiner Ballform richtig in Schwung und erklimmt dann auch höchste Plattformen.

SCHUTZBLASE

■ In seiner Ballform ist Ultraman vor äußeren Einflüssen und Gegnern geschützt, lässt sich aber schwieriger steuern.

VOLLER LEBEN

Ultraman Ball will mit einem niedlichen Grafikstil punkten, was die unschuldigen Gesichter der Blumen unterstreichen. Zum monströsen Serien-Kanon passt das eher nicht...

ALTERNATIVEN



SONIC THE HEDGEHOG

MEGA DRIVE

■ Wenn es um Hüpfspiele geht, in denen man zum Ball wird und mit hohen Geschwindigkeiten herumrast, darf der blaue Igel nicht fehlen. Segas Maskottchen ist ein Musterbeispiel dieser Spielmechanik. Obwohl sich *Ultraman Ball* nie wie ein billiger Klon spielt, hat es *Sonic The Hedgehog* viel zu verdanken.



UMIHARA KAWASE

SNES

■ Die Verbindung zwischen *Ultraman Ball* und *Umihara Kawase* ist zunächst nicht offensichtlich. Beide Titel sind jedoch Plattformers, die ungewöhnliche Bewegungsarten nutzen. Beide setzen gleichermaßen auf Schwung und Genauigkeit. Nicht zuletzt stellen sie eine einfache Spielmechanik zur Verfügung, um die gestellten Levels zu meistern.



BATTLE PINBALL

SNES

■ Wer auf mehr Action aus dem Hause *Ultraman* steht, sollte sich diesen Flipper ansehen. Denn hier dreht sich alles um den silbernen Giganten, der die Erde vor Riesenmonstern schützt. Hier kommen auch Flippertische aus weiteren Japan-Fernsehserien wie *Kamen Rider* und der Anime-Reihe *Gundam* zum Zuge.

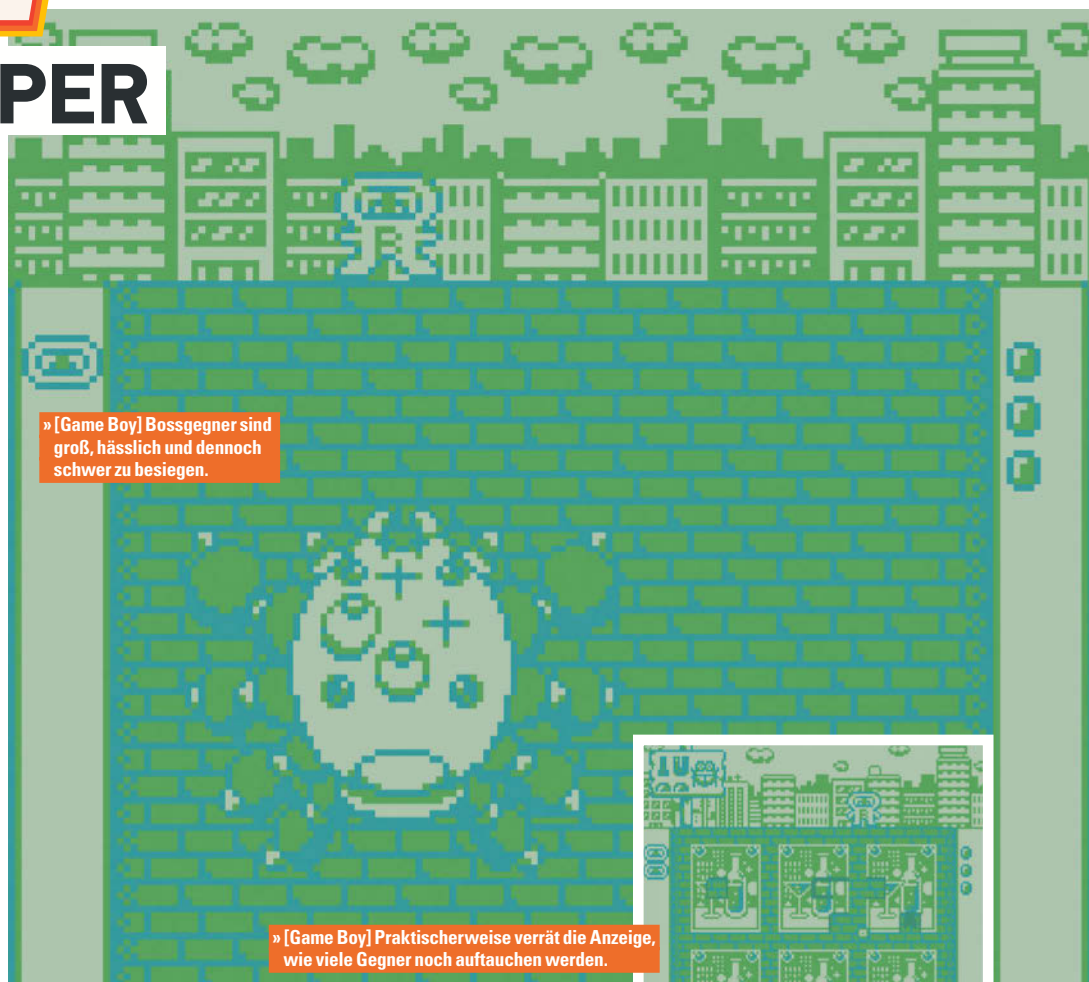
BURNING PAPER

■ ENTWICKLER: PIXEL ■ JAHR: 1993

■ **DER NAME *BURNING PAPER*** ist Programm, denn in dieser eigentümlichen Kombination aus Puzzle-Spiel und Ballerei dreht sich alles um brennendes Papier. Mit eurem großköpfigen Knuddehelden auf dem Hausdach steuert ihr eine Lupe, die das Sonnenlicht zu einem heißen Strahl bündelt. Auf diese Weise hindert ihr Insekten, Ratten und anderes Getier daran, die Wand zu erklimmen und euch zu fressen. Allerdings können die Gegner damit nur verlangsamt und nicht vernichtet werden. Nur wenn ihr einzelne Fetzen der angeklebten Poster an der Wand wegbrennt, räumen diese beim Herunterfallen die Feinde weg. Allerdings solltet ihr euch den wertvollen Papierrohstoff bis zum Levelende gut einteilen, denn sonst seid ihr wehrlos.

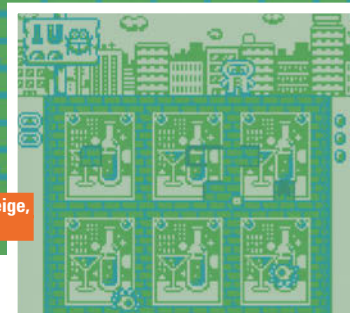
Anfangs krabbeln die Tierchen nur von unten nach oben, weshalb ihr die Zellstoff-Abwehr per Vergrößerungsglas genau planen könnt. Im weiteren Verlauf bewegen sich Mausgegner jedoch diagonal hin und her. So ist es schwierig, die Poster passend abzufackeln, was den Papierverbrauch schnell ansteigen lässt. Übrigens ballern einige der Viecher auf euch, weshalb ihr obendrein ausweichen müsst. Nicht zuletzt erwarten euch Bosskämpfe, die jedoch auf die Papiertaktik verzichten. Hier weicht ihr nur den feindlichen Geschossen aus und versucht den Obermotz direkt zu treffen.

Trotz des Monochrom-Bildschirms kann *Burning Paper* mit einer netten Pixel-Optik aufwarten. Von den verfügbaren Grautönen werden übrigens nur die helleren Schattierungen verwendet. Das unterstreicht den niedlichen Stil.



» [Game Boy] Bossgegner sind groß, hässlich und dennoch schwer zu besiegen.

» [Game Boy] Praktischerweise verrät die Anzeige, wie viele Gegner noch auftauchen werden.



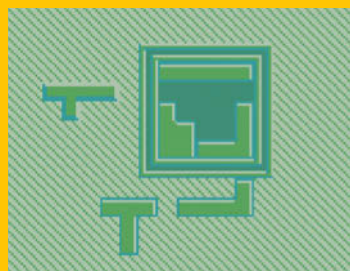
WEITERE GAME-BOY-SPIELE



» CRAZY BURGER

■ ENTWICKLER: SACHEN
■ JAHR: 1991

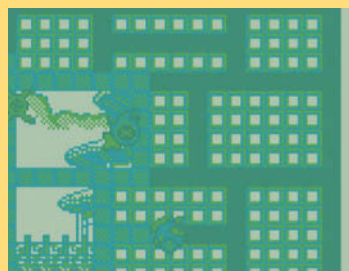
■ In diesem Labyrinth-Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines fröhlichen Strichmännchens, das Pakete sammeln soll. Allerdings wollen es riesige Fast-food-Objekte in Form von Burgern, Pommes-Tüten und Softdrinks daran hindern. Sie machen es so lange fetter, bis es an einem Herzinfarkt stirbt. Um seine Figur zu halten, ernährt sich unser Strichmännchens gesundheitsbewusst von Früchten und stemmt Gewichte. Ein eigenartiges Spielprinzip.



» DAEDALIAN OPUS

■ ENTWICKLER: VIC TOKAI
■ JAHR: 1990

■ Der **dramatische Name** täuscht, denn dahinter verbirgt sich nur ein Puzzle-Spiel, wenn auch ein knackiges. Hier soll der Spieler Tetris-ähnliche Blöcke in vorgegebene Formen einfügen. Die Klötzchen können beliebig gedreht und platziert werden, um sie korrekt unterzubringen. Nach jedem Level müsst ihr ein zusätzliches Stück einfügen. Daneben gibt es eine überflüssige Geschichte um Wissenschaftler, Feen und Ufos.



» 2ND SPACE

■ ENTWICKLER: SACHEN
■ JAHR: 1993

■ Dieses Werk ähnelt Spielen wie *Amidar*, *Zoom* und *Oh Mummy*. Es geht darum, als Auto jede Wand im Labyrinth rechtwinklig zu umfahren, um den Level zu vervollständigen. Dabei muss man die tödlichen Gegner umgehen. Dieses wenig innovative Prinzip wird durch zeitlich begrenzte Power-ups sowie nette Hintergründe, die man freilegt, ein wenig aufgewertet. Kein schlechtes Spiel, aber auch kein wichtiges.



» GODZILLA-KUN

■ ENTWICKLER: COMPILE
■ JAHR: 1990

■ **Godzillas Beiträge zur Spielwelt** zählen meist zur Kategorie Beat-em-up. In diesem niedlichen Plattform-Titel trägt er jedoch ein Jackett (warum auch immer) und zertrümmert Felsen mit seinen Fäusten, um sich seinen Weg durch die Levels zu bahnen. Diese obskure Mischung ist vielleicht nicht das Richtige für wahre Godzilla-Fans, doch Sammler und Hüpfspieler könnten *Godzilla-kun* dennoch etwas abgewinnen.

» [Game Boy] Einige Levels verlangen nach Hüpfarbeit, in anderen kommt es auf Zerstörung an.



RETRO STINKER

» TASMANIA STORY

■ ENTWICKLER: FCI ■ JAHR: 1991

■ Diese schreckliche Filmumsetzung spielt sich auf den immergleichen Levels ab und nervt mit unfairen Gegnern. Zudem sind die Spielfiguren hässlich gepixelt. Finger weg von diesem Müll!

DRAGON TAIL

■ ENTWICKLER: DATA EAST ■ JAHR: 1990

■ **DRAGON TAIL IST AUCH** unter dem weit treffenderen Titel *Nail N' Scale* bekannt. Ihr sollt darin übergroße Nägel gezielt auf Blöcke werfen, und zwar aus zwei Gründen: Zum einen kann man solcherart versenkte Nägel als Plattformen zum Hüpfen benutzen. Zum anderen zerbröseln beschossene Blöcke in ihre Einzelteile, wenn man zweimal auf den darin eingeschlagenen Nagel hüpft. Jeder Sprung sollte also gut platziert sein, damit ihr nicht abstürzt. Vor allem an Steilwänden ist Können und Geduld gefragt. Auf der anderen Seite ebnet ihr euch mit dieser Spielmechanik den weiteren Weg. Denn so baut ihr Tunnels oder brecht durch den Boden. Mit den Nägeln plättet ihr nicht zuletzt auch herum-schwirrende Feinde.

Grafisch ist *Dragon Tail* typisch für Nintendos Handheld. Nett animierte Figuren und aus Quadraten aufgebaute Abschnitte sind weder besonders eindrucksvoll noch besonders schlecht. Das Hüpfen wirkt vielleicht ein wenig lieblos und ungenau umgesetzt. Dafür wirft der Held seine Nägel nicht schnurgerade. Stattdessen beschreiben die Wurfgeschosse eine leicht gebogene Flugbahn. Das sollte man bei Distanzwürfen miteinkalkulieren.

» Mit den eisernen Geschossen baut ihr Tunnels oder brecht durch den Boden und plättet Feinde. «



» SERPENT

■ ENTWICKLER: NAXAT SOFT
■ JAHR: 1990

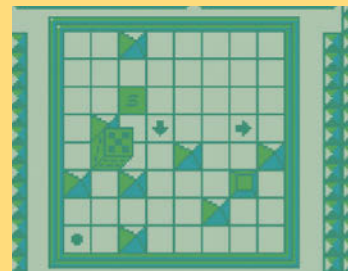
■ **Serpent** handelt von einem fiktiven Krieg zweier Armeen von Roboter-schlangen. Die Schlachten werden in Duellen zwischen den mechanischen Reptilien ausgetragen. Sie können sich nur vorwärts, nach links und nach rechts bewegen. Auf diese Weise soll der Gegner umzingelt oder sein Kopf blockiert werden, bis dieser explodiert. Auf dem Spielfeld tauchen auch Power-ups auf, die die Körperlänge oder das gegnerische Tempo verändern.



» CHIKYUU KAIHOU GUN ZASS

■ ENTWICKLER: T&E SOFT
■ JAHR: 1992

■ **Dieses vertikale Shoot-em-up** bietet gepflegte, klassische Action, in der ihr einfache Feindformationen im Dauerfeuer vom Bildschirm fegt. Die Hintergründe sind für Game-Boy-Verhältnisse detailliert. Aber sie lenken auch vom Spiel ab und lassen euch immer wieder Feinde und vor allem deren Geschosse übersehen. Nicht schlecht, aber zu einfach, um zur Genre-Elite zu gehören.



» KORO DICE

■ ENTWICKLER: A-WAVE
■ JAHR: 1990

■ **In dieser rasterbasierten** Puzzlelei sollt ihr einen Würfel in die Ecke des Bildschirms bugsieren. Das Entscheidende dabei ist, dass dieser auf dem Zielfeld auf der Einser-Fläche zu liegen kommen muss (die Sechs also oben liegt). Das einzigartige wie fesselnde Spielkonzept fand komischerweise nie Nachahmer. Vielleicht auch deshalb, weil man viel herumprobieren muss, um die Aufgaben zu lösen: Denken ist weniger gefragt als Glück.



» BATTLE BULL

■ ENTWICKLER: JORUDAN
■ JAHR: 1990

■ **Battle Bull** basiert auf der Mechanik der Block-Schuberei *Pengo*, ist aber komplexer. Mit eurem Bulldozer schiebt ihr Blöcke auf Gegner, um diese im wahrsten Sinne zu plätten. Achtet aber darauf, euch nicht von den oftmals ballenden Gegnern erwischen zu lassen. Denn viel Platz zum Manövrieren bleibt in den Labyrinth nicht. Mit verdientem Geld kauft ihr bessere Ausrüstung und sogar Waffen. Ein netter Zeitvertreib.



DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.



Wie die Geschichte von Geoff Brown zeigt, kann eine kleine Schwindelei tatsächlich manchmal zum großen Erfolg führen – nämlich, wenn man Spiele aus Amerika einkauft und sich gegenüber einem Elektrofachmarkt als deren offizieller Importeur ausgibt. Nach CentreSoft gründete Geoff U.S. Gold, eine Firma, die zahlreiche amerikanische und später auch japanische Titel auf den europäischen Markt brachte. Durch die Verbindung zu Ocean und Gremlin war U.S. Gold einer der bekanntesten Publisher jener Zeit.

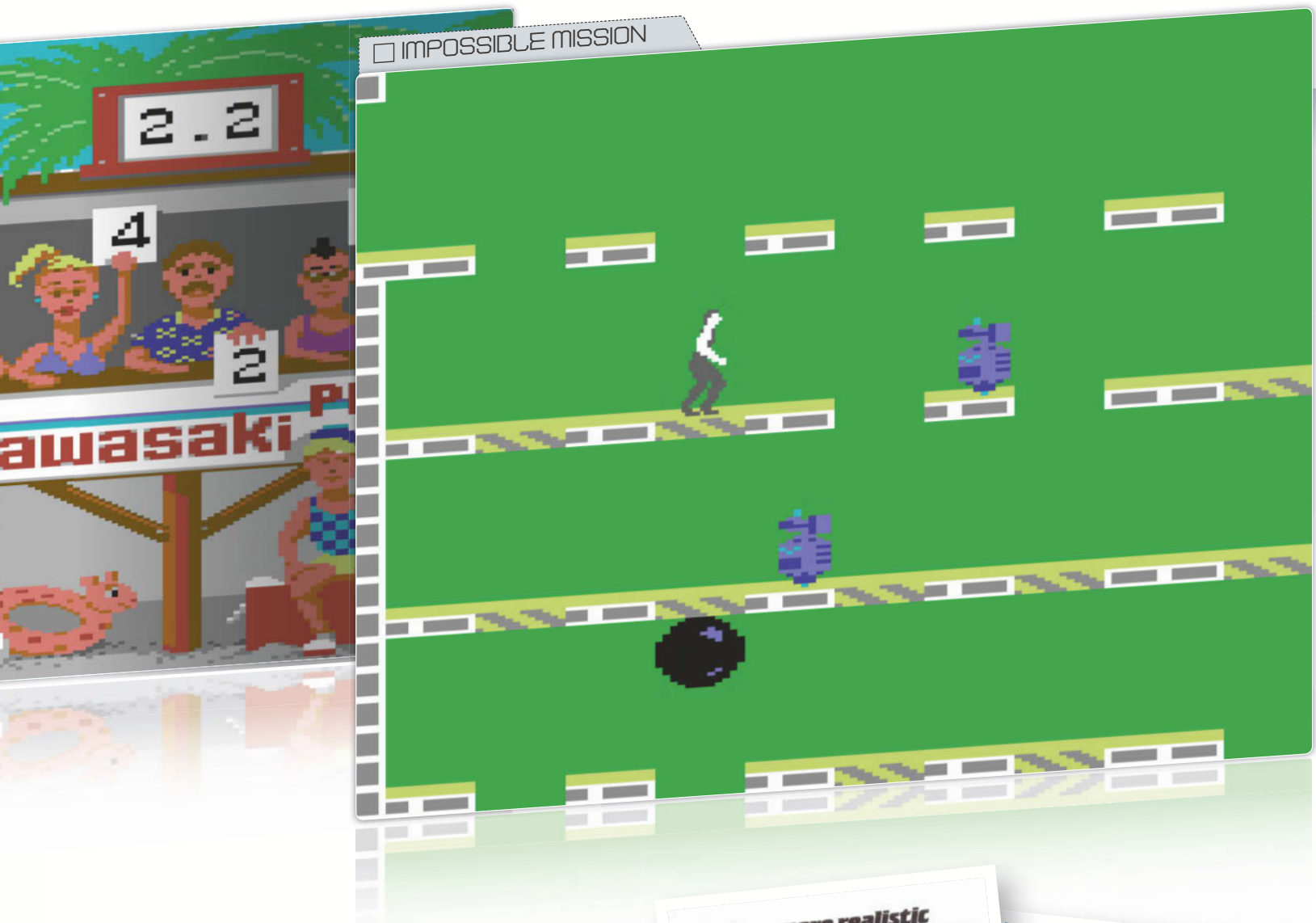
Als Geoff Brown Mitte der 80er Jahre U.S. Gold gründete und begann, US-amerikanische Spiele nach Europa zu importieren, veränderte er damit den Markt für Videospiele grundlegend. In diesem Bericht analysieren wir den Einfluss, den die legendäre Firma aus Birmingham hatte. Wäre beispielsweise kein anderer Importeur oder Vertrieb eingesprungen, hätten europäische Spieler nicht zuletzt auf *Impossible Mission* verzichten müssen, als klitzekleines Beispiel. Ohne Geoff Brown wäre ein solches Szenario nicht völlig unwahrscheinlich gewesen. Denn er war der Kopf hinter U.S.

Gold, einer bekannten Firma, die sich darauf spezialisiert hatte, die besten US-Spiele nach Europa zu bringen und später auch Verbindungen zu großen japanischen Studios pflegte.

Heute ist es für uns ganz selbstverständlich, dass wir Titel spielen können, die aus der ganzen Welt kommen, doch in den frühen Tagen der Videospielszene waren eher einheimische Entwickler die Quelle unterhaltsamer Softwareprodukte. So blieb die Welt der Videospiele lokal begrenzt, und manch kleiner Entwickler wählte sich an der Speerspitze der Technik, weil er schlicht und einfach nicht mitbekam, was im Rest

der Welt programmiert wurde. Nichtsdestotrotz gingen natürlich auch aus kleinen Hinterzimmern großartige Spiele hervor.

1982 war Geoff ein Profimusiker und Mathematiklehrer an der Leckie School in Wallsall. Er war schon seit den 1960ern von Computern fasziniert gewesen und hatte sich gerade einen Atari 800 gekauft, während er noch für die Firma Leyland Motors auf ICL1900-Großrechnern programmierte. Geoff las bereits viele der britischen Spielermagazine und stolperte eines Tages über eine Ausgabe des US-Hefes *Compute*, das in einem Musikladen in Birmingham auslag, der damals auch Atari-Konsolen verkaufte.



» Geoff Browns Karriere war von seiner Liebe zu Videospielen geprägt.



» Das ehemalige Gebäude von U.S. Gold und Centre-Soft in Birmingham.

Kurzerhand bestellte er einige der dort getesteten Spiele per Scheck aus den USA und war von deren Qualität beeindruckt. „Sie waren den britischen Produkten meilenweit voraus“, erzählt er. Danach wagte er einen mutigen Schritt und zeigte sie dem Manager des Elektronikmarktes Currys in Brimingham. „Er mochte *Galactic Chase* besonders“, sagt Geoff. „Er wollte den Titel verkaufen, also behauptete ich, dass ich exklusiv für den UK-Vertrieb zuständig sei. Das war zwar eine glatte Lüge, doch er bestellte einige Exemplare bei mir.“

Dies war Geoffs erster Glücksfall, dem viele weitere folgen sollten. Er kontaktierte den Hersteller in den USA und bestellte 100 Exemplare. „Ich bekam sofort die Zahlungsmodalitäten genannt. Allerdings hatte ich keine Ahnung, wie das mit dem Zoll oder mit der Rechnungsstellung funktionieren sollte. Jedenfalls brachte ich sie zu Currys, wo sie blitzschnell ausverkauft waren“, sagt er. „Sie bestellten noch mehr. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt außer Porto noch nichts selbst bezahlt, da Currys mich schon ausbezahlt hatte, bevor ich die USA bezahlen musste. Ich war also offiziell zum Händler geworden! Nun brauchte ich einen Namen und nannte die Firma Softcell.“

Der zweite Glücksfall traf Geoff, als der Manager des Birminghamer Ladens



» Die Anzeigen für *OutRun* versprachen vieles, das der Titel leider nicht halten konnte.



zum Einkäufer für Videospiele befördert wurde und Geoff durch ihn plötzlich alle britischen Läden versorgen durfte. Zur gleichen Zeit versuchte eine amerikanische Firma namens Softcell Geoff wegen Verletzung der Namensrechte zu verklagen, doch dieser war schneller und änderte den Firmennamen in CentreSoft.

Die Firma wuchs so schnell, dass Geoff seinen Job als Lehrer an den Nagel hing, obwohl er nur 300 Pfund angespart und keine unternehmerische Erfahrung hatte. Er widmete sich nun gemeinsam mit seiner Frau Anne, die den geschäftlichen Teil übernahm, in Vollzeit dem Vertrieb und suchte nach neuen, interessanten Titeln.

► CentreSoft wuchs rasend schnell und war nach kurzer Zeit der größte Vertrieb in Großbritannien. Anfangs verkaufte die Firma nur Atari-Titel aus den USA und stellte natürlich auch noch keine eigenen Spiele her.

Der große Aha-Moment kam, als Geoff beschloss, nach Amerika zu reisen, um dort einige Publisher zu besuchen. In Salt Lake City hatte zur gleichen Zeit eine Gruppe mormonischer Entwickler namens Access Software unter Bruce Carver einen C64-Titel namens *Beach Head* programmiert. Carver war ein Technologieberater, der sich für 800 Dollar einen C64 gekauft hatte und bereits mit einem Grafik-Tool namens *Spritmaster* und dem Spiel *Neutral Zone* kleine Erfolge hatte feiern können. Als Geoff mit 37 Jahren zum ersten Mal in die USA reiste, wusste er nicht, was ihn dort erwarten würde. „Alle machten tolle Geschäfte, und dann kam ich als kleiner Mann von der Insel und fragte sie nach Vertriebsrechten für ihre Spiele“, lacht er. „Doch sie hatten nichts zu verlieren und wollten meist nur eine Mindestabnahme und manchmal noch eine kleine Vorauszahlung.“

Als Geoff Access besuchte, war er überwältigt, verliebte sich sofort in *Beach Head* und sicherte sich die Marktrechte. Er beschloss, dass dies das perfekte erste Spiel war, das seine neue Firma, die als U.S. Gold bekannt werden sollte, selbst in UK veröffentlichen würde. „*Beach Head* war eine Revolution“, bekräftigt er. „Es war den britischen Spielen in puncto Qualität meilenweit voraus und setzte neue Maßstäbe. Einige Firmen in England waren darüber erstaunt, aber ich wusste sofort, dass ich die Rechte haben musste. Damit lag ich dann auch richtig, denn der Titel verkauft sich millionenfach.“

Doch Geoff wollte mehr als nur Spiele anderer Hersteller zu verkaufen. Er wollte sie unter einer frischen Marke vermarkten und für Systeme verfügbar machen, für die sie noch nicht zu haben waren. Als großer Musikliebhaber hatte Geoff eine eigene Vision für seine Firma als Publisher. Wie bei einem Musiklabel sollte dort eine Vielzahl von Künstlern, sprich Entwicklungsstudios, unter Vertrag stehen. Dafür hatte er mit *Beach Head* die idealen Voraussetzungen geschaffen, viele Studios wurden nun auf ihn aufmerksam. Wer die Analogie weitertreiben wollte, könnte sagen, dass *Beach Head* für U.S. Gold so etwas war wie Mike Oldfields *Tubular Bells* für Virgin. Doch wieso der Name U.S. Gold?

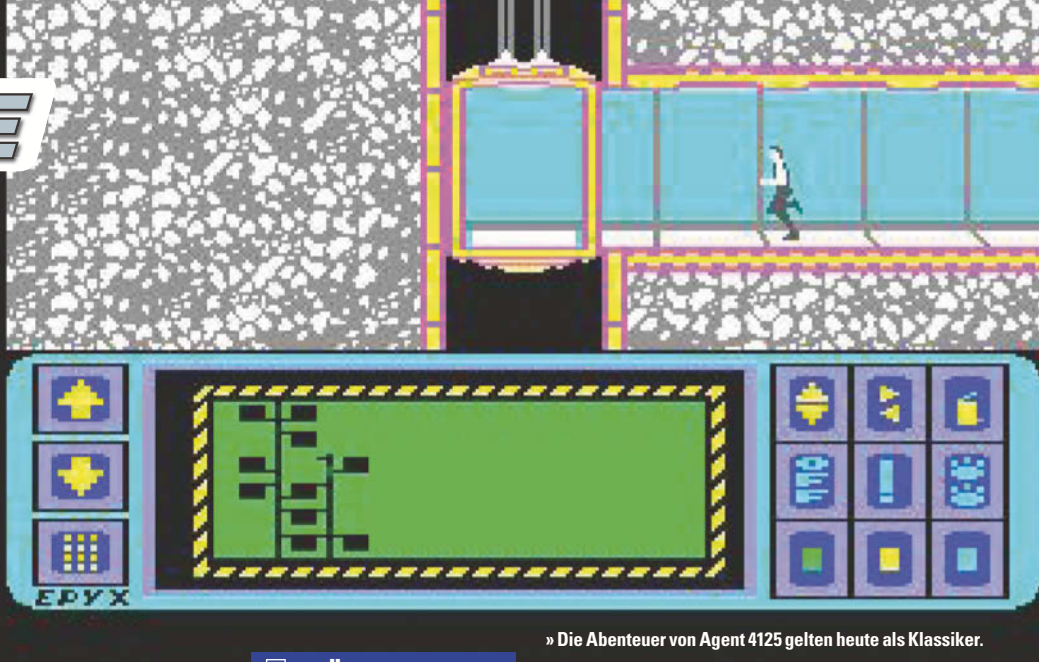
Während seiner Reise hatte Geoff unter anderem Datasoft, Synapse, Cosmi und Epyx besucht

» *Gauntlet* von Atari war sicherlich nicht der schlechteste Spielhallenport, der bei U.S. Gold veröffentlicht wurde.

– sein Kommentar: „Ein ‚Who is who‘ der frühen Spielefirmen“ – und sprach während eines Besuchs bei Cosmi mit dessen Inhaber George Johnson über Marketing. Cosmi hatte eine Musikreihe namens *Gold Hits* im Angebot, was beide für eine passende Namenswahl hielten, da damit Qualität assoziiert wurde. „Irgendwie habe ich mir diese Idee wohl gemerkt“, erzählt Geoff. „Als ich mit all diesen grandiosen Titeln im Gepäck zurück nach England kam, war ich überzeugt davon, einen Markennamen zu brauchen, um sie alle unter einem Dach zu versammeln. Ich wachte mitten in der Nacht auf und hatte den Namen ‚U.S. Gold – All American Software‘ im Kopf – und

» *Beach Head* war eine Revolution. Es war den damaligen britischen Spielen in puncto Qualität meilenweit voraus und setzte neue Maßstäbe.«

GEOFF BROWN



» Die Abenteuer von Agent 4125 gelten heute als Klassiker.

GRÖSSTER ERFOLG

IMPOSSIBLE MISSION

1986 stieß U.S. Gold mit der Veröffentlichung von *Impossible Mission* buchstäblich auf eine Goldader und schuf einen echten Klassiker der 80er. Ihr tratet als fein animierter Agent 4125 gegen den bösen Professor Atombender an, in dessen Untergrundkomplex ihr nach Codes für Nuklearraketen suchtet.

das war's. Am nächsten Morgen lief ich zu unseren Grafikern und wehte sie ein. In den frühen Versionen unserer Anzeigen war dann auch die Unterzeile ‚All American Software‘ zu lesen, doch das ließen wir bald fallen und nannten uns nur noch ‚U.S. Gold‘.“

Abgesehen von dem wohlklingenden Namen traf Geoff noch eine weitere wichtige Entscheidung: Er erhöhte den Preis der Spiele. „Damals gingen Spiele für vier bis fünf Pfund über den Tisch“, sagt er. „Ich beschloss, sie auf Kassette für den Premiumpreis von 9,95 Pfund zu verkaufen und massiv in den Zeitschriften zu bewerben. Das veränderte damals die gesamte Dynamik des Marktes.“

Nach *Beach Head*, das sich eine Million Mal verkaufte, entwickelte Access noch zwei Fortsetzungen, *Raid Over Moscow* und *Beach Head 3*. Plötzlich veröffentlichte U.S. Gold mehrere Spiele monatlich und schaltete bis zu zehn Anzeigen in den führenden britischen Magazinen, was zu einer Hassliebe zwischen den Zeitschriften und der Firma führte.

„Die Zeitschriften waren sehr ‚wohlwollend‘, weil wir große Anzeigenkunden waren“, erinnert sich der ehemalige Geschäftsführer von U.S. Gold, Tim Chaney. „Wir haben zwar keine guten Wertungen gekauft, aber wir riefen an, wenn wir uns ungerecht behandelt fühlten, und drohten

damit, Anzeigenbuchungen zurückzunehmen. Mit *CTW* (dem Branchenmagazin Nummer 1 damals) lagen wir ein Jahr lang im Clinch, weil sie etwas Negatives über uns geschrieben hatten. Wir waren sensibel. Es waren noch stürmische Zeiten für das Geschäft; viele kleinere Firmen wurden gegründet und gingen kurz darauf spektakulär Pleite. Viele waren noch grün hinter den Ohren, versuchten aber ihr Bestes – das mochten die Magazine, da sie genauso waren. Für viele von ihnen war U.S. Gold ein hässliches Unternehmen, das mit selbstgemachten Regeln spielte. Es gab viel Voreingenommenheit bezüglich unseres Geschäftsgebarens.“

Trotz fehlender Entwicklungsressourcen und dem Fokus auf US-Lizentitel wurde U.S. Gold schnell zum produktivsten Publisher

in Europa. Doch dies sollte sich ändern. Die Veröffentlichung des populären ZX Spectrum 1982 hatte großen Einfluss auf den Publisher, da alle seine Spiele für den Atari oder den C64 waren. Der Markt für den Spectrum wuchs schnell und U.S. Gold musste eine Entscheidung treffen. Die Antwort darauf war simpel, erinnert sich Geoff: Man beschloss kurzerhand, die Titel auch auf den Spectrum zu portieren, wozu man Entwickler benötigte. CentreSoft war zwischenzeitlich zum größten Händler in Großbritannien avanciert und hatte Titel aller großen Publisher im Programm.

„Abgesehen von Ultimate Play The Game, die nur für den Spectrum entwickelten, war unser größter Lieferant Ocean Software, die von David Ward und John Woods aus Liverpool betrieben wurde.“ Geoff entschied sich für die Firma der beiden, um die Portierung von Titeln auf den Spectrum in die Tat umzusetzen. Als Gegenleistung bekamen sie Anteile von U.S. Gold.

„Sie haben das akzeptiert“, sagt Geoff. „Es ist wenig bekannt, dass einige der frühen Spectrum-Ports von U.S.-Gold-Spielen tatsächlich von Ocean programmiert wurden und dass sie dafür eine Kapitalbeteiligung bekamen. Anfangs funktioniert das toll. Ich bekam meine Umsatzen und der Preis dafür waren lediglich Firmenanteile, doch die Situation wurde aus mehreren Gründen problematisch.“ Denn auf der einen Seite war Ocean als Publisher der größte Wettbewerber von U.S. Gold, auf der anderen Seite sollte sie brav die ganzen

Spectrum-Ports für Letztere übernehmen – bald aber hatte U.S. Gold mehr Titel und Lizenzen, als Ocean stemmen konnte. Und ein dritter Punkt verkomplizierte die Beziehung zusätzlich: Mit seinem Vertrieb CentreSoft war Geoff auch noch der größte Händler für Ocean-Spiele.

Geoff schildert die Problematik: „Für mich und auch für sie war es ein großer Interessenkonflikt, U.S. Gold zur Topriorität zu machen. Die Beziehungen waren ziemlich unübersichtlich. Irgendwann war ich gezwungen, die Dinge in die Hand zu nehmen, von Ocean unabhängig zu werden und die Entwicklung an andere Studios abzugeben. Im Nachhinein hätte ich das wohl von Anfang an so machen sollen, statt überhaupt an Ocean heranzutreten, doch durch die Geschwindigkeit der Marktentwicklung konnte ich so U.S. Gold viel schneller als eigenständige Marke für die Heimkonsolen voranbringen.“ Mehrere Jahre lang überwogen die Vorteile, wie sich Geoff erinnert: „Wir dominierten den Markt lange Zeit, schalteten gemeinsam Anzeigen und taten uns beim Marketing und bei Compilations zusammen – ich denke, ich war tatsächlich der Erste, der den Mehrwert von Compilations erkannte.“ Als U.S. Gold dann an die Börse ging, kostete es allerdings mehrere Millionen Pfund, die von Ocean gehaltenen Geschäftsanteile wieder zurückzukaufen – „aber das war es wert!“

Zu jener Zeit veröffentlichte U.S. Gold bereits die Spiele zahlreicher Hersteller und Entwickler, darunter Epyx, Access, ▶

GLÜCKLICHE FÜGUNG

Als das britische C64-Magazin *Zzap64* einen landesweiten Spiele-Wettbewerb unter anderem für U.S.-Gold-Titel bewarb, gerieten die Spieler aus dem Häuschen. Einer der vielen, die sich dafür anmeldeten, war Simon Hadlington, stolzer Besitzer eines Commodore 64. Es gab in verschiedenen Orten Vorentscheide, und da Simon in Stourbridge wohnte, nahm er dort an einem solchen teil.

Auch U.S. Gold war bei der Meisterschaft präsent und schickte die PR-Chefin Danielle Woodyatt dorthin. Simon schaffte es durch die Finalrunde in London, indem er Bionic Commando auf dem C64 und Roadblasters auf dem Spectrum meisterte, scheiterte im Finale aber an dem bekannten Journalisten Stuart Campbell.

Simon erzählt: „Als Ergebnis des Ganzen bekam ich einen Job als Spieltester bei U.S. Gold und Stuart und ich konnten 1989 mit Julian Rignall und Paul Glancey zu den Meisterschaften nach Paris fahren, wo wir die Franzosen, Italiener, Deutschen und Niederländer vernichtend schlugen. Das Jobangebot war toll und meine Kommilitonen waren sehr neidisch. Als Lebensunterhalt Spiele zu spielen war großartig!“

Nach dem Jahr bei U.S. Gold bekam Simon einen Job als Produzent bei der Firma angeboten, lehnte aber ab, da er zur Universität zurückkehren wollte. Trotzdem testete er auch weiterhin Spiele für U.S. Gold und gibt zu: „Ich frage mich oft, wie sich mein Leben entwickelt hätte, wenn ich den Job angenommen hätte!“



» Vom Spiele-Crack zum Spiele-Tester: Simon Hadlington lebte den Traum ...



» Für mich war es Krieg. Ich wollte sämtliche Mitbewerber ausradieren.«

TIM CHANEY

Tim Chaney kam im Februar 1985 als Prokurist zu U.S. Gold, zu einer Zeit, als die *Campaign For Nuclear Disarmament* („Kampagne zur nuklearen Abrüstung“) wegen *Raid Over Moscow* vor dem Gebäude demonstrierte. Im Sommer 1986 wurde er Geschäftsführer und arbeitete zwischen Februar 1985 und April 1989 an jeder Veröffentlichung von U.S. Gold mit. Bei vielen Projekten lizenzierte er den Titel, stellte Entwickler ein oder kümmerte sich um das Budget.

RG: Wie siehst du die in den USA produzierten Spiele von U.S. Gold im Vergleich zu den europäischen?

TC: Allgemein hatten die aus den USA eine höhere Qualität. Mir fallen da sofort *Beach Head*, *Raid Over Moscow*, *Summer Games*, *Winter Games*, die Microprose-Flugsims, *Super Cycle*, *Dambusters*, *Leaderboard*, *Bruce Lee* und *Spy Hunter* ein.

RG: Wie einflussreich war U.S. Gold aus deiner Sicht?

TC: Naja, zu unseren besten Zeiten brachten wir fast 80 Prozent der Spiele, die in den USA auf den Markt kamen, nach Europa, die wichtigen Ausnahmen waren Broderbund, Activision und EA. Um das Geschäftsfeld zu erweitern, kooperierten wir mit Atari Games (*Gauntlet*, *720°*, *Road Runner*), Sega (*OutRun*, *Thunderblade*) und Capcom (*Street Fighter*), um Spielhallentitel umzusetzen. Zu jener Zeit wurde U.S. Gold zum größten Publisher in Europa und übertraf damit sogar Ocean und BT.

RG: Wie war es, für Geoff und Anne zu arbeiten?

TC: Geoff hatte immer Visionen, während Anne streng auf die Zahlen achtete. Ich war der Typ, der sich um das operative Geschäft kümmerte, etwa um die Lizenzrechte, besonders für die japanischen Spielhallentitel, und ums Marketing und um das Vertriebsteam. Wir waren unserer Zeit weit voraus, was

Strategie, Marketing, Aggressivität und Arroganz betraf. Für mich war es Krieg! Ich wollte sämtliche Mitbewerber ausradieren. Wir waren skrupellos.

RG: Was hat dir bei der Firma am meisten Spaß gemacht?

TC: Den meisten Spaß hatte ich, wenn wir gewannen: tolle Wertungen, erstklassiges Packungsdesign und hohe Plätze bei Meinungsumfragen. Um 1988 hatte ich eine funktionierende Infrastruktur um mich aufgebaut und konnte vieles delegieren. Im April 1989 ging ich, baute meinen eigenen Publisher Tecmagik auf und übernahm Virgin, die ich von einer Million Pfund Umsatz 1991 zu 200 Millionen 1995 führen konnte. Ich war also wieder an der Spitze, allerdings erwachsener und nicht mehr so arrogant.

RG: Und was am wenigsten?

TC: Wir übernahmen oft Drecks-spiele von US-Publishern, nur damit die Konkurrenz sie nicht in die Finger bekam – erinnert ihr euch an *Zorro*, *Time Tunnel*, *Grog's Revenge*, *Beyond The Forbidden Forest*, *Superstar Ping Pong*, *The Goonies* oder alles von Strategic Simulations Inc? Dachte ich mir. Und natürlich war da noch *World Cup Carnival*... [Anmerkung der Redaktion: Aus dieser Liste erinnern wir uns sehr wohl an *Grog's Revenge* und an die meisten Spiele von SSI, und zwar äußerst gern.]

» Impossible Mission und Winter Games: Zwei der größten Hits von Epyx.



CND vigil at US Gold

West Midlands CND kept a two-hour vigil outside US Gold's Birmingham offices recently to protest against the "emotive nature" of *Raid Over Moscow*.



Smiths and floats when Nato Commander came out.

"Kill and maim"

"I can't see the point - the object of Action Man which a lot of kids buy is to kill and maim. We're just bringing that game up to date."

"It's revolting"

West Midlands CND confirmed that it had distributed leaflets saying "War games are not fun".

Marcus Lynch of the organisation said that "it trivialises the idea of nuclear war. We're not trying to put them out of business, just trying to make US Gold and consumers think twice."

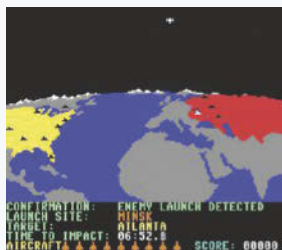
CND's general secretary Monsignor Bruce Kent was keen to press home the point. "It's revolting," he told CTW. "Here you have a little man who tries to justify his position with totally banal comments. He talks about Action Man and says why don't we complain - well we do complain."

"It's the usual thing - no one wants to take the

ZUM ANGRIF

Nicht nur der Computerpresse lieferte U.S. Gold Stoff zum Schreiben – gelegentlich fand Geoff Browns Firma auch den Weg in überregionale Zeitungen. Das kontroverseste Spiel war sicherlich *Raid Over Moscow*, die Fortsetzung von *Beach Head*, das der britischen *Campaign For Nuclear Disarmament* und deren Vorsitzendem Bruce Kent schlaflose Nächte bescherte.

Bei diesem Titel musste man nicht mehr wie im (in Deutschland ebenfalls indizierten) Vorgänger einfach nur Soldaten erschießen, sondern im Finale die bösen Russen im Kreml hochjagen, was für Geoff Brown trotz des damals noch herrschenden Kalten Kriegs kein Problem darzustellen schien. „Ein gut erzogenes Kind kann zwischen Fantasie und Realität unterscheiden“, wurde er damals zitiert. Dennoch wurde der Titel später für die Compilation *History In The Making – The First Three Years* schlicht in *Raid* umbenannt.



» *Raid over Moscow* ist eines der umstrittensten Spiele von U.S. Gold.



» Die Anzeigen wirken zwar altmodisch, doch an ihrer Wirkung besteht kein Zweifel.



► Datasoft, Cosmi, Microprose, Lucas-Arts, Synapse, SSI, Origin, Artech (*Ace of Aces*), Accolade, Sydney (*Dambusters*), Arena (*Dropzone*), Atari Games, Sega, Chris Gray (*Infiltrator*), JV (*Mystic Mansion*), Delphine (*Flashback*), Capcom, dazu kamen viele unabhängige Studios.

Einer der kleinen Entwickler aus Großbritannien namens Ian Stewart aus Sheffield hatte ein Spiel namens *Monty Mole* entwickelt, das er über seine eigenen Verleger Gremlin Graphics veröffentlichen wollte. Geoff mochte das Spiel, das später zu einem großen Hit werden sollte, und investierte in die Firma. „Irgendwann besaß ich die Mehrheit an Gremlin“, erzählt er uns. „Ich verkaufte sie für einen Nennbetrag an Ian zurück, der meine Vertriebsleiterin heiratete und zu einem guten Freund für mich wurde. Er führte das Unternehmen weiterhin und wurde dadurch zum Millionär.“

U.S. Gold blieb Birmingham weiterhin treu und bezog ein Gebäude, das direkt mit dem Warenlager von CentreSoft verbunden war. Die Entwicklungs- und Testabteilungen waren gemeinsam mit der PR und der Produktion im Erdgeschoss. Letztere Abteilung wurde vom bodenständigen Bob Kendrick geführt, der sich um die Produktion von Disketten und Kassetten kümmerte, sowie um zurückgesendete Spiele, die man nicht starten konnte. Als Kopierwerk arbeitete man mit Ablex aus Telford nahe Wolverhampton zusammen, die auch die meisten Schallplatten-Singles des Landes pressten. Fürs Testen und die Entwicklung waren Tony Porter und Bob Armour zuständig, der auch die Spectrum-Fassung von *Gauntlet* entwickelt hatte. Später übernahm Steve Fitton.

Für Menschen wie Simon Hadlington, einem Spieletester bei U.S. Gold (siehe Kasten), gab es keinen besseren Arbeits-

BEKANNTE SPIELE VON U.S. GOLD



BEACH HEAD

ENTWICKLER: ACCESS SOFTWARE JAHR: 1983

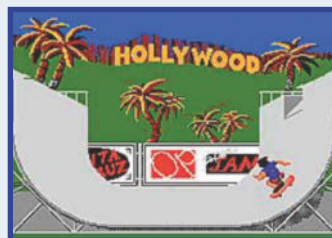
■ Bei *Beach Head*, das als „das ultimative Kriegsspiel“ betitelt wurde, musstet ihr in unterschiedlichen Teil-Spielen etwa feindliche Angriffe per MG niedermähen. Ihr konntet überraschend oder direkt angreifen, und der Multiplayerteil sorgte für ein vielfältiges und spaßiges Spiel. Die Grafik und die Soundeffekte waren sehr ordentlich, doch das kriegerische Treiben führte in Deutschland zur Indizierung.



STRIDER

ENTWICKLER: CAPCOM JAHR: 1989

■ Ein großartiges und actionreiches Hüpfspiel, das von Tiertex auf die Heimmaschinen portiert wurde. Obwohl weder Sound noch Grafik an das Original heranreichen, spielt sich die Umsetzung hervorragend. Am meisten nerven die langen Ladepausen, doch *Strider* ist dennoch einer der Lieblings-Plattformers unserer Redaktion.



CALIFORNIA GAMES

ENTWICKLER: EPYX JAHR: 1987

■ Während Ocean *Daley Thompson Superstest* hatte, war U.S. Gold untrennbar mit den Olympischen Spielen verbunden. Ein Deal mit Epyx brachte den Import vieler Sportspiele aus Amerika mit sich, darunter Skateboarding, BMX-Rennen, Roller Skating, Footbag, Surfen und Frisbee-Werfen. *California Games* ist eine solide Umsetzung, die später auf anderen System zum Riesenhit wurde.



FINAL FIGHT

ENTWICKLER: CAPCOM JAHR: 1991

■ Leider ist diese Fassung von *Final Fight* eine kleine Enttäuschung, da sie versucht, zu nahe am Automaten zu bleiben. Dennoch war die Grafik sehr farbenfroh, das Scrolling butterweich und vor allem die Sprites von beeindruckender Größe. Um Herstellungskosten zu sparen, befindet sich auf der einen Seite der Disk die Spectrum-Version und auf der anderen Seite die Schneider-Fassung.

» U.S. Gold war damals einer der Top-Publisher, und jeder wollte gerne mit ihm in Verbindung gebracht werden. Dadurch kamen sie an die besten Spiele, sogar von den großen Studios wie Capcom und Sega.«

DANIELLE WOODYATT

□ BLOSS NICHT ANFASSEN!



» Ein Spiel, das seine niedrigen Wertungen mehr als verdient hat.

WORLD CUP CARNIVAL

Die größte Enttäuschung von U.S. Gold war *World Cup Carnival* – es bekam in der *Amstrad Action* unglaubliche 0%. Das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft 1986 in Mexiko war mit *World Cup Football* von 1984 identisch (es lagen zusätzlich Poster bei), wurde aber für einen höheren Preis verkauft.

platz. „Meist wurde nicht im Büro, sondern bei den Kollegen zu Hause programmiert“, verrät er uns. Ausnahmen hiervon waren Tiertex, Probe, Creative Materials und Climax, die mehr oder weniger kleine Büros hatten. „Beim Testen saßen wir meist direkt neben den Entwicklern im Büro, von wo aus auch immer sie arbeiteten – besonders dann, wenn am Ende eines Projekts die Zeit knapp wurde.“

Der nächste Entwicklungsschritt für U.S. Gold kam fast von selbst. Die meisten Spectrum-Titel waren Portierungen ihrer US-Originale, doch der Spielhallenmarkt war riesig, wie Geoff bei seinen Besuchen bei Sega und Capcom in Japan festgestellt hatte. Es gab bisher keine Umsetzungen dieser Automaten, also beschloss Geoff, sie nach Europa zu holen.

„Das war der Anfang einer langen Reihe von Automatenhits wie *OutRun*, *Gauntlet*, *720°* und *Street Fighter*, die sich millionenfach verkauften“, sagt er. „Gleichzeitig machte ich die Entwicklung zu einer internen Abteilung und wir fingen endlich an, eigene Titel zu entwerfen, die auf Ereignissen, berühmten Persönlichkeiten, Filmen,



» *Beach Head* schlug auf dem C64 ein wie eine Bombe.

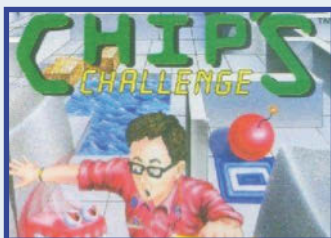
Serien oder Marken basierten. Wir waren bei allem, was wir taten, so innovativ wie noch nie zuvor. Viele Dinge erschufen wir einfach nebenbei.“ Diverse Titel, Lizenzen und Code-Zeilen später war U.S. Gold zu einem der größten Namen für Videospiele in Europa geworden und CentreSoft zu deren größten Händler in England. So wurden zuerst auf dem ganzen Kontinent, dann in den USA und schließlich in Japan Büros eröffnet. Dabei wurden einige zu Millionären. Viele Manager und Firmen jener Zeit sind auch heute noch im Geschäft.

Danielle Woodyatt war früher PR-Chefin bei U.S. Gold und betreibt nun die

Firma LunchPR. Sie erzählt uns: „U.S. Gold war damals einer der Top-Publisher, und jeder wollte gerne mit ihm in Verbindung gebracht werden. Dadurch kamen sie an die besten Spiele, sogar von den großen Studios wie Capcom und Sega. U.S. Gold war auch die erste Firma, die Westwood und LucasArts nach Europa brachte. Außerdem war die Verbindung zu Sega eng und gipfelte im großen Erfolg von *OutRun*. Geoff Brown war stolz darauf, die besten Spiele in Übersee zu finden, und brachte sie als Erster nach Europa. Seine allererste Rechnung hing lange in der Empfangshalle.“

1993 erfolgte eine Aktienemission, durch die Core Design aufgekauft werden konnte, der Macher von *Tomb Raider*. U.S. Gold wurde 1997 an Eidos verkauft, die in der Folge den Namen nicht mehr nutzten. CentreSoft ist allerdings nach wie vor Großbritanniens größter Videospieldändler.

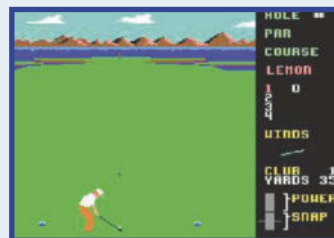
Geoff lebt inzwischen in West Hollywood und arbeitet immer noch in der Unterhaltungsindustrie. Er schließt seinen Bericht mit den Worten: „Das Einzige, was ich bereue, ist, nach dem Börsengang an Bord geblieben zu sein. Ich war nie für die geschäftliche und unternehmerische Seite der Spieleindustrie geschaffen. Um ehrlich zu sein, wurde es am Ende eine ziemliche Plackerei, ein Laufband, das ich einfach nicht abschalten konnte. Dennoch machte es mir großen Spaß. Wenn ich so zurückblicke, war U.S. Gold ein solcher Erfolg, weil wir zum bekanntesten Namen wurden. Es war für die meisten Studios schlicht besser, auf unserer als auf irgendeiner anderen Seite zu stehen.“



CHIPS CHALLENGE

ENTWICKLER: EPYX JAHR: 1989

■ Bei diesem kachelbasierten Puzzlespiel, das auf dem Atari Lynx ein Riesenhit war, spielt ihr Nerdy Chip, der verzweifelt versucht, Melinda the Mental Marvels „Bit Busters“-Computer-Club beizutreten. Um euch als würdig zu erweisen, müsst ihr 150 schwierige Levels lösen und dabei Schlüssel, Schilde und Spezialschuhe benutzen.



LEADERBOARD

ENTWICKLER: ACCESS JAHR: 1986

■ Obwohl es seitdem zahlreiche großartige Golfspiele gab, steht *Leaderboard* nach wie vor für die allererste akkurate Simulation des Sports. Dieser brillante Titel war einfach zu verstehen und bot dennoch unterschiedliche Stufen an Komplexität. Je nachdem, ob ihr als Einsteiger oder Profispieler wolltet, musset ihr beispielsweise mit wechselnden Windrichtungen kämpfen oder den Schlag präziser durchführen.



GAUNTLET

ENTWICKLER: GREMLIN JAHR: 1986

■ Dieser Spielhallenhit ragte Mitte der 80er aus der breiten Masse hervor. Die 501 Levels waren schwierig und wurden leider später ein wenig fade, doch allein die schiere Anzahl an Umsetzungen zeigt die Klasse. Der Titel, bei dem Teamwork und Kooperation der bis zu vier Spieler äußerst wichtig sind, hat viele Nachahmer hervorgebracht, von denen keiner an das Original herankam.



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

ENTWICKLER: LUCASARTS JAHR: 1985

■ Die Partnerschaft mit LucasArts war ein echter Coup für U.S. Gold, von dem man sich dank der populären Marke *Indiana Jones* einen Geldsegen erhoffte. Anders als die *Indy-Adventures* war dieser Arcade-Titel aber armselig und nervte mit grauenvoller Musik. Schon nach dem ersten Level verlor man jegliche Lust, weiterzuspielen.

COMMAND™



Die im Jahr 1998 im Alter von nur 49 Jahren an Lungenkrebs verstorbene Spieleentwicklerin Danielle Bunten

Berry galt als Pionierin der Online- und Multiplayer-Spiele. Schon das berühmte *M.U.L.E.* aus dem Jahr 1983 hatte einen pfiffigen Mehrspieler-Modus; damals versammelten sich die bis zu vier Spieler noch an einem Rechner. In dem Echtzeit-Strategiespiel *Command H.Q.* konnten zwar „nur“ zwei Mitstreiter um die Vorherrschaft der Welt antreten, das aber via serieller Verbindung, im LAN oder gar per Modem – und das im Jahr 1990. Das Spielprinzip ist dabei so einfach wie genial: Auf einer realen Weltkarte streiten sich zwei Mächte um die Herrschaft auf der Erde und kämpfen in „Echtzeit“ um Städte und Ressourcen.

Der Spieler hat dabei die Wahl aus fünf möglichen Szenarien: 1918 (Erster Weltkrieg), 1942 (Zweiter Weltkrieg), 1986 (Dritter Weltkrieg), 2023 und ein offenes Szenario. Je nach Wahl stehen dem Spieler verschiedene Waffengattungen zur Verfügung. Ist beispielsweise

1918 noch die Infanterie die Haupttruppe, nebst einigen Schiffen und U-Booten, kommen später Panzer, Flugzeugträger, Flugzeuge, Satelliten und sogar Nuklear-Raketen zum Arsenal hinzu. In den ersten Kriegen stehen sich die Kontrahenten bereits in fertigen Positionen gegenüber, in der offenen Auseinandersetzung kann der Spieler seine Einheiten frei platzieren.

Mit einem Rechtsklick auf die Weltkarte wird eine Vergrößerung der aktuellen Umgebung angezeigt, Einheiten können wir nun per Maus zu einem neuen Ziel beordern, woraufhin sie loszuckeln. Überschneidet sich das eigene Icon irgendwann mit dem eines Gegners, kommt es zum Gefecht. Jede Einheit hat dabei einen „Gesundheitsbalken“ – rutscht der auf null, ist sie vernichtet. Frischen Nachschub bekommt man natürlich nur gegen Bares. Das Einkommen wiederum hängt von der Anzahl der eroberten Städte, Ölfelder und Basen ab. Neu gekaufte Einheiten werden in Städten strategisch günstig platziert. Auf Wunsch lässt sich der Krieg per Tastendruck in eine Pause versetzen, damit

sich der Feldherr auf dem weltweiten Schlachtfeld einen Überblick über die Lage verschaffen kann.

So einfach sich das *Risiko*-Prinzip anhört, im realen Verlauf lässt *Command H.Q.* ordentlich die Gehirnmuskeln spielen und zeigt, dass es strategischen Tiefgang besitzt. In den modernen Szenarien wird beispielsweise der Druck auf den roten Knopf zum riskanten Vabanque-Spiel: Zwar ist so eine Atom-bombe gut geeignet, um einer vorstürmenden Übermacht schnell den Garaus zu machen. Doch dann wechseln einige der digitalen Bündnispartner angewidert die Seiten, und dringend benötigtes Geld fließt fortan dem Gegner zu. Im schlimmsten Fall hat man sogar plötzlich einen Gegner im eigenen Hinterhof. Zudem wird das Aufschlagsgebiet der Bombe verstrahlt und kann nicht mehr genutzt oder erobert werden.

Auch kann der Spieler neutrale Länder mit friedlichen Mitteln besänftigen, sprich: sie mittels Entwicklungshilfe bestechen und auf seine Seite ziehen – sehr zum Ärgernis des Feindes. Bei der

Kriegsführung muss außerdem die Marschgeschwindigkeit der Armeen beachtet werden und in der Regel mehrere Minuten vorausgedacht werden.

Aber so sehr *Command H.Q.* mit spielerischem Tiefgang protzt, so dünn sieht es in Sachen Optik aus: Es gibt nur eine Ansicht mit der stilisierten Weltkarte (nebst den Zoom-Ansichten), die Einheitensymbole wirken wie aus einem Malen-nach-Zahlen-Baukasten. Die Grafik als „funktionell“ zu bezeichnen, ist eine freundliche Umschreibung. Das ändert aber nichts an dem revolutionären Prinzip und dem Vermächtnis der Designlegende: Kein Wunder, dass die wesentlich bekanntere Legende Will Wrigth seinen Millionenseller *Die Sims* Dani Bunten gewidmet hat. *



Von Michael Hengst



WIESO EIN KLASSIKER?

Die Welt im Krieg

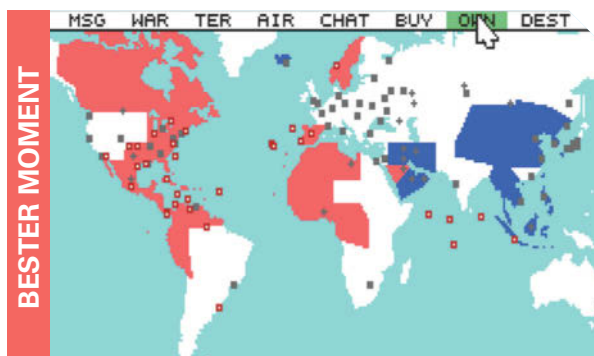
Command H.Q. ist ein Klassiker, weil das grundlegende Design einfach zeitlos ist. Das Globalstrategie-Spiel funktioniert, alleine oder im Online-Gefecht mit einem Kumpel, auch heute noch genauso gut wie anno 1990 – weil es sich auf das Wichtigste beschränkt. Das simple *Risiko*-Prinzip hat weder an Charme noch an Spielbarkeit eingebüßt und packt mehr strategische Finessen in einen Pixelfingerhut als so mancher moderner Kollege mit Bombastgrafik. Die minimalistische Optik von *Command H.Q.* stört nur wenig, im Gegenteil, lenkt sie doch nicht von dem spielerischen Tiefgang ab.



SCENARIO-WAHL

Gefechte à la carte

Je nach gewähltem Szenario bietet *Command H.Q.* eine eingeschränkte Auswahl an Truppentypen. Das ist ideal für Einsteiger, die sich mit der Bedienung und dem Spielprinzip vertraut machen wollen. Wer 1918 startet, hat natürlich weder Atomwaffen, Flugzeugträger, strategische Bomber noch ein Satellitennetzwerk zur Verfügung. Unser Tipp für Anfänger wäre in diesem Fall der Erste Weltkrieg auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, um die strategischen Finessen des Spiels nach und nach zu erspielen. Und die sind erstaunlich hoch, obwohl es selbst im komplexesten Szenario nur ein halbes Dutzend Truppentypen gibt.

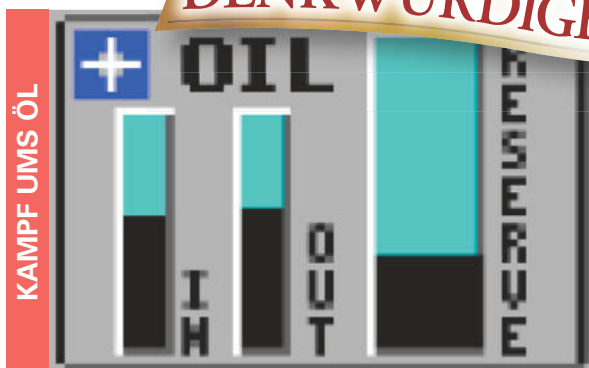


BESTER MOMENT

Der heiße Draht

Man bedenke: Wir schreiben das Jahr 1990. Multiplayer-Spieler gibt es damals schon, aber *Command H.Q.* bietet tatsächlich gleich drei Optionen für Gefechte gegen einen Mitstreiter an: per LAN, per serieller Schnittstelle (damals populär, um Drucker anzuschließen) oder gar per Modem. So können sich zwei Hobbygeneräle in Echtzeit bekämpfen – unabhängig vom Wohnort, inklusive komfortabler Chat-Funktion. Da bekam das geflügelte Wort vom „roten Telefon“ plötzlich eine reale Bedeutung für Spieler. Unvergesslich: Der Blick auf die Weltkarte, um zu sehen, wie weit der Kollege schon ist: weit zurück!

DENKWÜRDIGE MOMENTE



KAMPF UMS ÖL

Ohne Moos nichts los

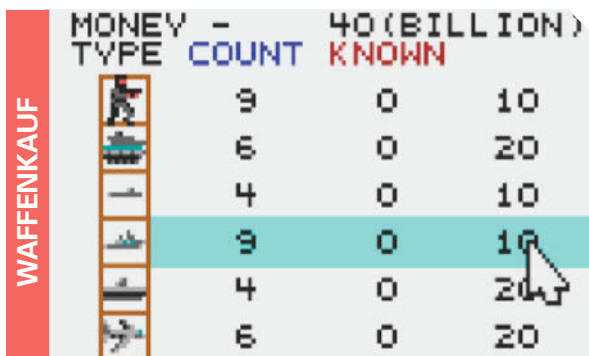
In einem Punkt hat *Command H.Q.* fast prophetische Züge: Die Weltwährung ist das Öl. Für jede der beiden Mächte werden aktuelle Ölreserven sowie Ausgang und Eingang des schwarzen Goldes akribisch festgehalten. Das macht nicht nur die zum Sieg notwendigen Städte (die zudem zum Bau neuer Kampfeinheiten dienen), sondern auch Ölfelder zu strategisch wichtigen Zielen. Es gewinnt auch nicht zwingend der Feldherr mit der zu Szenario-Start größten Streitmacht, sondern der mit der fettesten Reserve und dem besten Nachschub. Zumindest, wenn er lange genug durchhält...



NUKLEARE OPTION

Immer Ärger mit Berlin

In einigen Szenarien dürfen wir Atomwaffen kaufen und einsetzen, mit weitreichenden Folgen. Ihr Einsatz macht die Mächte der Welt nervös und bisherige Freunde wechseln schnell mal die Seiten. Zudem ist die Gegend des Einschlags auf Jahrzehnte verstrahlt, Kampfeinheiten können dort nicht mehr hinein. Spielerisch besonders clever: Kontrahenten können zu Beginn nur bis zu maximal drei Atomwaffen einsetzen – erst wenn der Gegner ebenfalls drei atomare Sprengköpfe abgeworfen hat, gibt es jeweils eine Atomrakete dazu. So wird ein „totaler“ Atomkrieg fast unmöglich gemacht.



WAFFENKAUF

Händler des Todes

Die Qual der Wahl: Kaufe ich noch ein paar billige Infanterie-Armeen oder doch noch ein paar Bomberflotten? Oder gewähre ich einem Staat eine Entwicklungshilfe-Spritze, in der Hoffnung, dass er sich meiner Seite anschließt? Zwar bietet *Command H.Q.* nur elf Kaufoptionen, diese haben es aber in sich; die richtige Wahl kann schnell über Sieg und Niederlage entscheiden. Nicht immer ist der Griff zur scheinbar günstigen Truppeneinheit die beste Wahl. Oft ist Besteuerung langfristig lukrativer und ermöglicht strategisch tolle Optionen, um hinter feindlichen Linien Truppen zu platzieren.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** DOS-PC, MAC, LINUX, WINDOWS
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** OZARK SOFTWARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **GENRE:** STRATEGIE

Was die Presse sagte...



Cover-Scan: kultboy.com

ASM 06/91: 6/12

»Es bleibt fraglich, was MicroProse mit dieser Simulation bezwecken wollte. [...] Doch an einen universellen Kriegssimulator wie *UMS* kommt *Command H.Q.* keinesfalls heran. Und auch die anderen Features bleiben gegenüber *UMS* auf der Strecke. [...]« (Michael Suck)

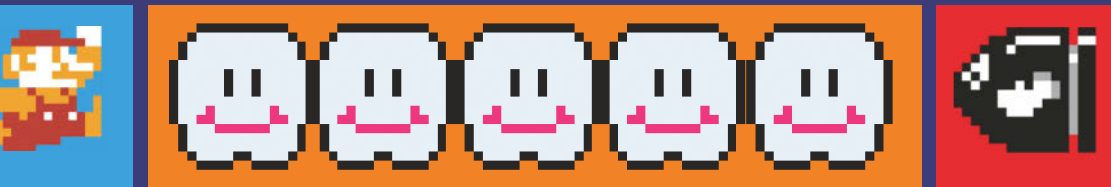
Power Play 3/91: 87/100

»*M.U.L.E.*-Schöpfer Dan Bunten schuf meiner Meinung nach mit *Command H.Q.* einen weiteren Meilenstein der Softwaregeschichte. [...] In diesem Programm stecken so viele taktische Details und Finessen, dass es eine wahre Pracht ist.« (Michael Hengst)

Was wir denken

Command H.Q. erschuf aus simplen Regeln die überzeugende Simulation eines globalen Krieges und war zugleich ein Multiplayer-Pionier. Die Grafik ist simpel, der Spielspaß hoch. Tipp: Bei Steam gibt's CHO für 2 Euro.

44 | RETRO GAMER 2/2016



Mario prägt die Spieleszene seit mehr als drei Jahrzehnten. In diesem Artikel stellen wir euch 25 der unvergessenen Momente der Hüpfspiel-Serie vor und bitten einige Entwickler um persönliche Statements zu Nintendos Erfolgsklempner.

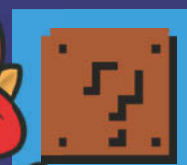
Vielleicht ist er die Ikone der Spielegeschichte, ohne Frage aber eine der kultigsten und gleichzeitig bekanntesten

Figuren. 1981 trat Mario erstmals als Jumpman in Erscheinung; die volle Aufmerksamkeit erlangte der Klempner mit Schnauzbart 1985: Shigeru Miyamoto erschuf nicht nur einfach *Super Mario Bros.*, sondern im Grunde das gesamte Jump-and-run-Genre, wie wir es heute kennen.

1996 stellte Nintendo die Plattformer erneut auf den Kopf: *Super Mario 64* bewies eindrucksvoll, dass diese auch in 3D perfekt funktionieren können. Viele Nachahmer haben seitdem versucht, Mario vom Thron zu stoßen, doch niemand konnte ihn ernsthaft gefährden – und wenn wir ehrlich sind, sieht es auch nicht danach aus, als würde sich das in naher Zukunft ändern. Nachdem wir euch in der *Retro Gamer*-Sonderausgabe Spezial 1/2015 bereits die Geschichte Marios vorgestellt haben, möchten wir nun der Frage auf den Grund gehen, warum



die Serie bei Spielern so beliebt ist. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir euch 25 der unzähligen unvergessenen Mario-Momente. Zusätzlich haben wir diverse Entwickler dazu ermuntert, ihre persönlichen Erinnerungen an Mario und seine Spiele mit uns zu teilen. Folgt uns auf eine Zeitreise durch 30 Jahre Mario-Geschichte. Wir garantieren euch, dass ihr euch an einige der geschilderten Situationen noch so gut erinnert, als wäre es erst gestern gewesen!



DIE ULTIMATIVE SUPER MARIO BROS. TIMELINE

Diese Spiele zählen zur klassischen Super Mario-Reihe.

SUPER MARIO MAKER 2015
NINTENDO WII U

SUPER MARIO 3D WORLD 2013
NINTENDO WII U

NEW SUPER MARIO BROS. U
NINTENDO WII U

NEW SUPER MARIO BROS. 2 2012
NINTENDO 3DS

SUPER MARIO 3D LAND 2011
NINTENDO 3DS

SUPER MARIO GALAXY 2 2010
NINTENDO WII

NEW SUPER MARIO BROS. WII 2009
NINTENDO WII

SUPER MARIO GALAXY 2007
NINTENDO WII

NEW SUPER MARIO BROS. 2006
NINTENDO DS

SUPER MARIO SUNSHINE 2002
GAMECUBE

SUPER MARIO 64 1996
NINTENDO 64

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS 1992
GAME BOY

SUPER MARIO WORLD 1990
SUPER NINTENDO

SUPER MARIO LAND 1989
GAME BOY

SUPER MARIO BROS. 3
NES

SUPER MARIO BROS. 2 1988
NES

SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS 1986
NES

SUPER MARIO BROS. 1985
NES



Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
NES VERSION

Nintendo®

SELECT START

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

11 12

13 14

15 16

17 18

19 20

21 22

23 24

25 26

27 28

29 30

31 32

33 34

35 36

37 38

39 40

41 42

43 44

45 46

47 48

49 50

51 52

53 54

55 56

57 58

59 60

61 62

63 64

65 66

67 68

69 70

71 72

73 74

75 76

77 78

79 80

81 82

83 84

85 86

87 88

89 90

91 92

93 94

95 96

97 98

99 100

101 102

103 104

105 106

107 108

109 110

111 112

113 114

115 116

117 118

119 120

121 122

123 124

125 126

127 128

129 130

131 132

133 134

135 136

137 138

139 140

141 142

143 144

145 146

147 148

149 150

151 152

153 154

155 156

157 158

159 160

161 162

163 164

165 166

WELT 1-1 GEGEHEN IN: Super Mario Bros.



Das erste Mal vergisst man nie! Nachdem wir die Starttaste drücken, wird der Bildschirm kurz schwarz, dann zeigt er folgende Buchstabenkombination an: World 1-1. Gleich danach setzt die Titelmusik des Spiels ein – und sie brennt sich umgehend für den Rest des Leben ins Ohr. Ihr befindet euch im ersten Level von *Super Mario Bros.*, das bis zum heutigen Tag ein Musterbeispiel für Spieleinstiege ist. Ein wortreiches Tutorial ist nicht nötig, vielmehr erlernt ihr die Grundmechaniken von Marios erstem ausgewachsenen Hüpfabenteuer innerhalb weniger Minuten. Rechts im Bild seht ihr erste Objekte, also müsst ihr euch nach rechts bewegen. Fragezeichen auf Blöcken erregen Aufmerksamkeit – was passiert wohl, wenn man mit ihnen interagiert, indem man gegen sie hüpf? Welche Nebenwirkungen Pilze haben und wie man sich gegen Goombas wehrt, finden wir ebenfalls schnell heraus. Gelungen ist vor allem die Balance von Welt 1-1: Sie fordert den Spieler, ohne ihn zu überfordern. Doch *Super Mario Bros.* spart sich einige Überraschungen auf. So erfahren entdeckungsfreudige Spieler, dass sie gleich im ersten Untergrundbereich die offensichtlichen Levelgrenzen verlassen können, um dort über einen Geheimweg auf die berühmte Warp-Zone zu stoßen.



„Mein Favorit und gleichzeitig meine erste Begegnung mit der Reihe ist der Automat von *Super Mario Bros.* Das Spiel hatte gleich mehrere Momente, die heute

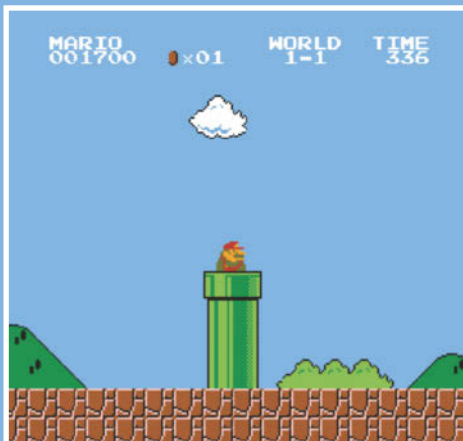
selbstverständlich sind, damals aber für offene Münder sorgten – etwa die butterweich scrollende Umgebung. Was mich aber wirklich weglies, waren die grünen Röhren, die ich betreten und damit neue Bereiche entdecken konnte. Dieses simple Element ließ die Spielwelt für mich gleich viel größer und mysteriöser wirken. Fast alle Kinder sind doch davon fasziniert, Höhlen zu erkunden – und die Röhren in *Super Mario Bros.* erfüllten genau diesen Zweck. Nach diesem Spiel wurden geheime Bereiche in Spielen zum Standard. In den Apogee- und 3D-Realms-Titeln, an denen ich beteiligt war, versuchten wir immer, so viele Geheimareale wie möglich unterzubringen – das alles nur wegen *Super Mario Bros.*“

SCOTT MILLER, 3D REALMS

DER ERSTE PILZ

Der verlockende Fragezeichen-Block bettelt geradezu danach, von unten angehüpft zu werden. Lasst eurer Neugier freien Lauf, und ihr werdet mit einem Pilz belohnt, der Mario zu Super Mario heranwachsen lässt. Was heute längst Routine ist, war damals eine echte Überraschung.

1000



DIE ERSTE BEGEHBARE RÖHRE

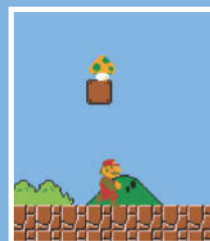
DAS ERSTE GEHEIMNIS

Das versteckte Extraleben könnt ihr gleich im ersten Durchlauf von Welt 1-1 finden, vermutlich stoßt ihr sogar unabsichtlich drauf. Das Besondere daran ist, dass ihr auch dann noch genügend neue Dinge in den Mario-Spielen entdecken könnt, wenn ihr davon ausgeht, schon alles in- und auswendig zu kennen.



„Das Beste, was mir je in einem Mario-Spiel passiert ist, war, dass ich die Warp Zone in *Super Mario Bros.* auf dem NES entdeckt habe. Über eine versteckte Kletterpflanze konnte ich über den gesamten Level hinweg laufen. Mit mir im Raum saßen fünf Freunde, und wir alle waren baff, als wir plötzlich vor den Warp-Röhren standen. Damals hatten Cheats und Geheimnisse noch einen ganz anderen Stellenwert als heute.“

ALEX WARD, CRITERION





“ Als Entwickler sieht man Spiele häufig aus einem anderen Blickwinkel als der Durchschnittsspieler. Die ersten *Mario*-Spiele auf dem NES sind hierfür ein gutes Beispiel. Daher fiel mir gleich auf, dass die Hintergrundgrafiken offensichtlich auf Character Mapping basieren. Shigeru Miyamoto entschied sich ganz bewusst dafür, die Welt in Mario aus Blöcken zu erstellen. Dies ermöglichte ihm aufgrund der effektiven Speichernutzung einerseits größere Areale, andererseits war es aber auch ein Schritt zurück. Er ging ein großes Risiko ein. *Super Mario Bros.* war die Vorzeigemarke, die jeder mit dem NES verband. Die Gefahr bestand darin, dass Spieler die Hardware der Konsole im Vergleich zur damaligen Konkurrenz als minderwertiger hätten einschätzen können. Wie sich jedoch herausstellte, zahlte sich das Risiko zugunsten von Nintendo aus: Die Spieler hielten die bunte, blockartige Spielwelt für eine Designentscheidung in Hinsicht auf den Fantasystil, an eine technische Limitierung dachte niemand. Nicht zuletzt sorgte aber vor allem das eigentliche Spielgefühl für Begeisterung. ” DAVID CRANE, ACTIVISION

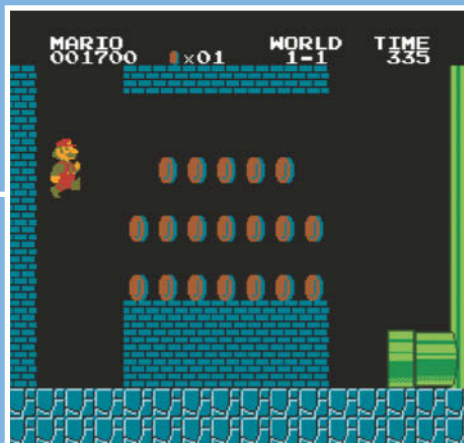


DER ERSTE FAHNENMAST

Der Levelausgang ist bereits in Sichtweite, dennoch wartet noch eine letzte Herausforderung auf euch. Je höher ihr an den Fahnenmast springt, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Vielleicht gibt es sogar ein Feuerwerk. Motivierendes Spieldesign kann so einfach sein!



Mario ist Klempner – seine Affinität zu Rohren lässt sich also leicht erklären. Na gut, dass er durch diese reisen kann, erscheint weniger logisch. Egal: Nachdem ihr die erste geheime Münzkammer entdeckt habt, werdet ihr mit Sicherheit jede einzelne Röhre überprüfen.



DER ERSTE STERN

Wenn man zum ersten Mal einen funkelnden Stern entdeckt, ist einem sofort klar, dass er etwas Besonderes sein muss. Und wir wurden nicht enttäuscht: Der Stern macht Mario, begleitet von einer unfassbar eingängigen Melodie, für eine kurze Zeit zur unbesiegbaren Abrissbirne, die ohne Furcht durch ihre Feinde hindurchläuft.



“ Ich arbeitete damals in einem Spieleladen, der sich dazu entschieden hatte, nur das Sega Master System zu verkaufen. Ein NES hatte ich daher nie gesehen. Meiner Erinnerung nach lernte ich Mario dann 1989 auf dem Game Boy kennen. Ich hatte mir den Handheld zusammen mit *Super Mario Land* gekauft. Gleich nach meinem ersten Versuch war mir bewusst, wie gut und durchdacht die Levels designt waren. Vier Stunden lang konnte ich nicht die Finger von *Super Mario Land* lassen. Ich war sofort süchtig nach diesem Spiel, die kultigen Melodien hatten sich gleich in mein Hirn gebrannt. Im Gegensatz zu meinem Spectrum kamen der Game Boy und insbesondere *Super Mario Land* auch bei anderen Familienmitgliedern gut an. Und wie ich erst kürzlich bei einem erneuten Durchlauf herausfand, hat es nichts in Sachen Spielbarkeit eingeübt. ”

MARK R. JONES,
OCEAN SOFTWARE



VIER WEGE ZU SPIELEN

GESEHEN IN: Super Mario Bros. 2



In *Super Mario Bros. 2* könnt ihr auch in die Haut von Marios Freunden schlüpfen. Jeder von ihnen verfügt über besondere Fähigkeiten: Luigi ist etwas langsamer und schwächer als Mario, hüpft dafür aber höher. Peach schwebt nach dem Sprung zu Boden, wohingegen Toad kaum springen kann, dafür aber sehr schnell ist. Außerdem zieht der Pilzkopf besonders flott Gemüse (Power-ups) aus dem Boden.



U-BOOT-ANGRIFF

GESEHEN IN: Super Mario Land



Die Mario-Handheld-Spiele von Gunpei Yokoi bleiben einerseits der ursprünglichen Mario-Formel treu, wagen andererseits aber sowohl bei Design als auch Spielmechaniken Neues. Als Beispiel sei hier Welt 2-3 von *Super Mario Land* genannt, die wie ein Shoot-em-up mit einem U-Boot funktioniert. Zum Ende hin sitzt ihr auch noch am Steuer eines Flugzeugs.



BÖSARTIGE PILZE

GESEHEN IN: Super Mario Bros.: The Lost Levels



Hatte euch *Super Mario Bros.* noch weisgemacht, dass Pilze grundsätzlich einen positiven Effekt haben, belehrte euch das offizielle Sequel, bei uns als *The Lost Levels* bekannt, schnell eines Besseren. Dort gibt es auch vergiftete Pilze, die euch wie die Attacke eines Gegners schaden.





FLIEGENDER MARIO

GESEHEN IN: Super Mario Bros. 3



Power-ups gab es bereits im ersten Teil, richtig verfallen sind ihnen die Spieler aber erst mit *Super Mario Bros. 3*. Der Grund hierfür findet sich bereits im allerersten Level. Nachdem er ein Superblatt aufgenommen hat, wachsen Mario größere Ohren und ein Schwanz – er wird zu Waschbär-Mario. Der sieht nicht nur putzig aus, sondern kann auch fliegen. Das funktioniert genau wie erwartet: Zuerst müsst ihr durch Laufen Höchstgeschwindigkeit erreichen, mit einem Sprung setzt ihr nun zum Flugmanöver an. Mit Waschbär-Mario (später auch Tanuki-Mario) erreicht ihr Abschnitte, die ansonsten unerreichbar wären. Das wiederum führt dazu, dass ihr wo immer möglich nach langen Startbahnen Ausschau haltet, um so häufig wie möglich durch die Lüfte zu segeln.

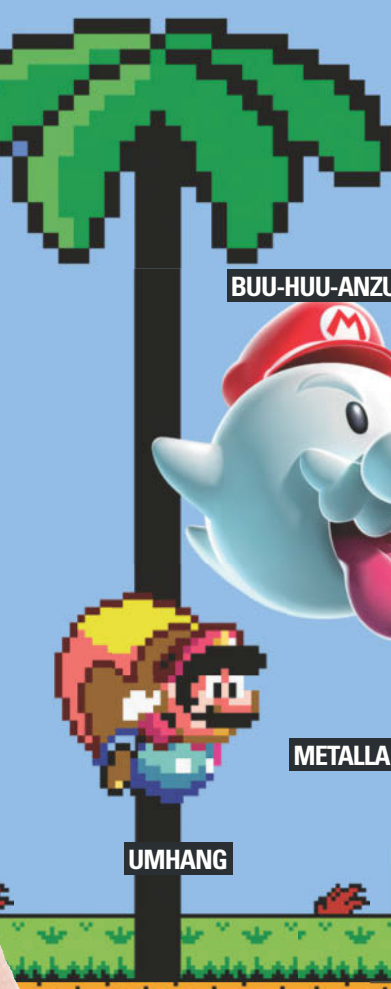
DIE 25 BESTEN SUPER-MOMENTE

FAMILIEN-TREFFEN

GESEHEN IN: Super Mario Bros. 3



Nachdem Bowser zum wiederholten Mal von Mario geschlagen wurde, lernte der Fiesling die Vorzüge kennen, das Familienoberhaupt zu sein. Von nun an wollte er nur noch der finale Boss sein. Er blieb allerdings ein verantwortungsbewusster Bösewicht, der jetzt die Koopalinge delegierte, die dreckige Arbeit für ihn zu erledigen und als Zwischenbossgegner einzuspringen. Die Koopa-Brut kam in späteren Spielen der Reihe immer wieder zum Einsatz.



KOSTÜMPARTY

Mario liebt es, sich in Schale zu werfen. Hier sind einige unserer Favoriten.

BUU-HUU-ANZUG

SPRUNGFEDER

PROPELLERBOX

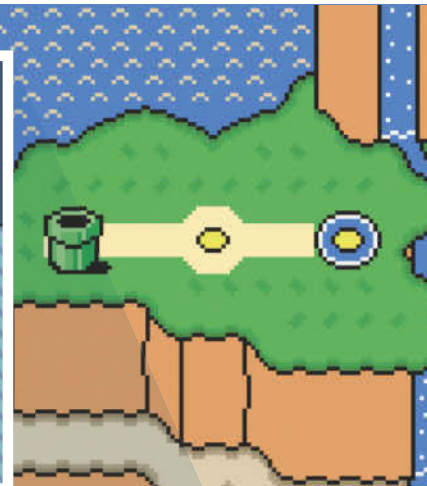
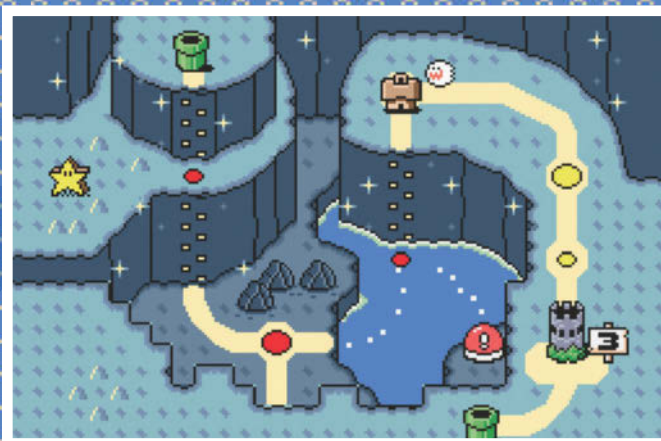
METALLANZUG

PROPELLERANZUG

UMHANG

CAT SUIT

WOLKENANZUG



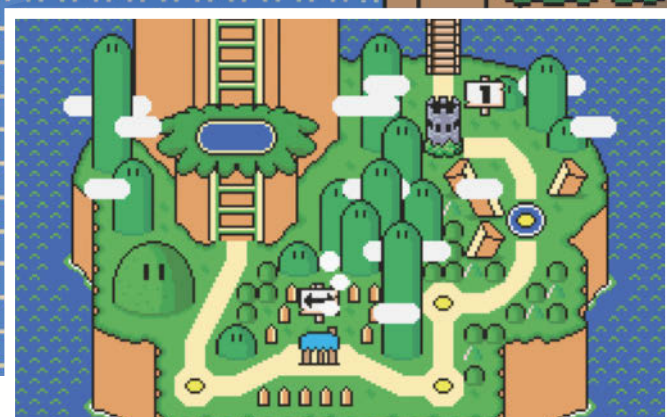
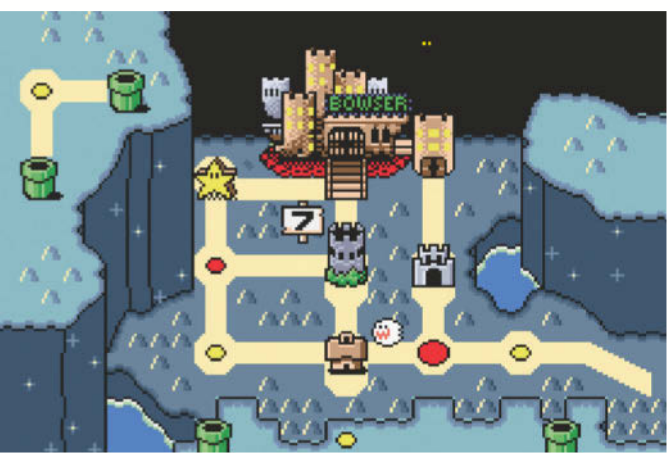
DIE WELTKARTE

GESEHEN IN: Super Mario World



Sicher, auch *Super Mario Bros. 3* verfügte schon über eine Weltkarte. Doch die aus *Super Mario World* spielt dann doch in einer ganz anderen Liga. Standen die Karten im Vorgänger noch alle für sich allein, sind sie in *Super Mario World* miteinander verbunden und verbinden sich zu einer riesigen Oberwelt. Als größte Besonderheit verändert sich die Karte mit der Zeit immer mehr, sie reagiert auf die Aktionen des Spielers. Neue Pfade öffnen sich, und eine Brücke verbindet beide Seiten einer Schlucht. Je weiter ihr voranschreitet, desto vielfältiger wird die Landschaft mit ihren grünen Wiesen, dunklen Höhlen und mysteriösen Wäldern.

Die Karte von *Super Mario World* dient aber nicht nur als Hingucker, sie ist quasi euer Wegweiser durch das Abenteuer. Die Route ist häufig vorzusehen, irgendwann aber werdet ihr herausfinden, was es mit den gelben und roten Markierungen der Levels auf sich hat. Letztere weisen darauf hin, dass es mehr als einen Ausgang und damit auch mehrere weiterführende Wege gibt. Mehr Hinweise gibt euch die Karte aber nicht – schließlich sollt ihr die Geheimnisse von *Super Mario World* selbst entdecken.



DIE 25 BESTEN SUPER-MARIO-MOMENTE



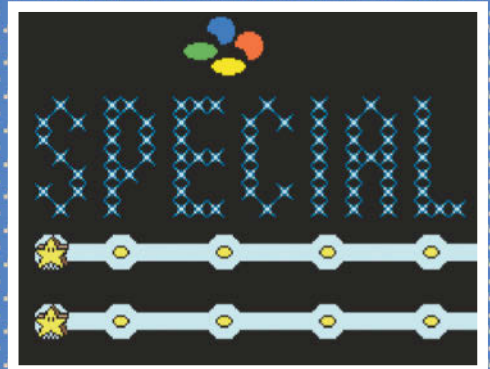
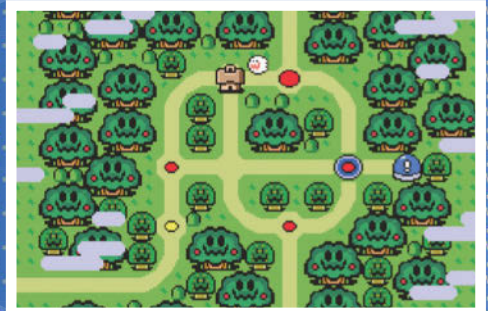
GEHEIMNISSE IN GEHEIMNISSEN

GESEHEN IN: Super Mario Bros.



Es bis zur Star Road zu schaffen, fühlt sich toll an. Die ungewöhnlichen Levels und die unterschiedlich farbigen Yoshis heben sich stark vom restlichen Spiel ab. Der beste Moment aber ist der, in dem ihr merkt, dass noch viel mehr dahintersteckt und die Star Road ihre eigenen Geheimnisse bereithält.

Wenn ihr sie alle findet, dürft ihr in die supergeheimen Speziallevels reisen, die selbst echte *Super Mario World*-Experten herausfordern.



„Meine schönste Erinnerung an Mario ist die Warp-Zone am Ende von Level 1-2 in *Super Mario Bros.* Als ich die fand, war das, als hätte ich das Spiel gehackt. In Level 4-1 folgte dann auch gleich meine schlimmste Erinnerung: Lakitu, der einen mit einem endlosen Vorrat an Stacheleiern bewirft.“

STEVE LYCETT, SUMO DIGITAL



SCHALTERPALAST

GESEHEN IN: Super Mario World



Erstmals konntet ihr in *Super Mario World* Levels wiederholen, so oft ihr wolltet – und dafür bot euch der Titel auch einen guten Grund: die Schalterpaläste. Wenn ihr einen von ihnen findet, erwartet euch dort zunächst ein Raum voller Münzen. Zusätzlich aktiviert ihr dort neue Blöcke in alten Levels und schaltet damit neue Wege in bisher nicht zugängliche Abschnitte frei.



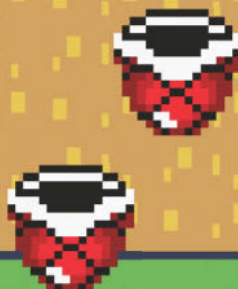
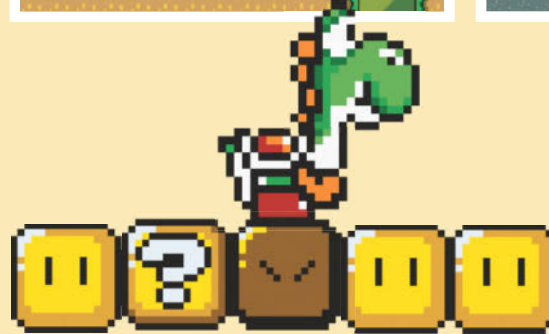
Mein liebster Mario-Moment stammt eindeutig aus *Super Mario World*, und zwar aus dem ersten Untergrundlevel. Was mich dort besonders faszinierte, war die Art und Weise, wie sich Soundtrack und Effekte anpassen und dieses leichte Echo erhalten. Fragt mich nicht warum, aber für mich übertrifft das sogar den Einstieg von *Mario 64*. Ich fand es einfach unheimlich toll, dass sie die Akustik für die Verstärkung des Höhleneffekts einsetzten... und dass das SNES dazu in der Lage war. In diesem Moment wusste ich genau, dass ich mein Geld mit der Konsole richtig angelegt hatte. **PAUL „MR BIFF0“ ROSE, DIGITISER 2000**

EIN NEUER FREUND

GESEHEN IN: Super Mario World



Bereits beim ersten Aufeinandertreffen mit Yoshi ist klar, dass er einer der beliebtesten Verbündeten von Mario sein wird. Dieser kleine, schnuckelige Dinosaurier mag nicht so gefährlich wie die meisten Einwohner des Jurassic Parks aussehen, mit ihm zu spaßen ist aber gewiss nicht. Er kann ganze Feinde verschlucken und sie danach als Projektil ausspucken, dient für Mario als eine Art Schutzschild und ermöglicht einen Doppelsprung.





GEISTERJAGD

GESEHEN IN: Super Mario World



Die Geisterhäuser gönnen euch eine Pause vom üblichen Jump-and-run-Spielprinzip und verlangen euch stattdessen einiges an Grips ab. Mal befinden sich Türen hinter zunächst unzerstörbaren Blöcken, mal zwingen euch Durchgänge in eine Endlosschleife. Nur wenige Spieler finden hier auf Anhieb den Ausgang. Hinzu kommen eine gnadenlos hinuntertickende Uhr sowie die schüchternen Buu-Huus, die euch angreifen, sobald ihr ihnen den Rücken zukehrt.



„Super Mario World spielte ich damals auf dem Super Famicom in der japanischen Version durch. Es enthielt zwar nur wenig Text, trotzdem fehlte mir der Hinweis, dass man Panzer auch senkrecht in die Luft

schleudern kann. Für den letzten Level glaubte ich daher einen Umhang zu benötigen, ich musste es ohne einen einzigen Fehler bis zum Boss schaffen. Doch richtig fies wurde es erst dann. Um fliegen zu können, musste man Anlauf nehmen – dummerweise erschwerten Koopas dieses Vorhaben. Außerdem musste ich dafür sorgen, dass ich auf dem Weg nach oben einem Koopa seinen Panzer abnahm, mit diesem dann über Bowser segelte und ihn damit abschoß – und das gleich mehrmals, ohne auch nur einmal getroffen zu werden. Ansonsten hätte ich meinen Umhang verloren und von vorne anfangen dürfen...“

ALEX TROWERS, BULLFROG



MARIOS DUNKLER SCHATTEN

GESEHEN IN: Super Mario Land 2: 6 Golden Coins



Die erste Begegnung mit Wario ist einer der unterschätztesten Momente der Mario-Spiele, auch wenn das zur damaligen Zeit wohl niemandem bewusst war. Auf den ersten Blick ist er lediglich der Antagonist des Klempners. Dabei schafft er es allerdings mühelos, Haus-und-Hof-Bösewicht Bowser zu ersetzen. Nach *Super Mario Land 2* taucht er in diversen anderen Spielen auf, in Teil 3 ist er sogar der Hauptcharakter. Richtig ins Rollen kommt seine Karriere aber erst danach, als er mit der *WarioWare*-Reihe das Genre der Minispiele in Angriff nimmt. Seitdem schikaniert er Mario, wo es nur geht. Was für ein Rüpel!



“Es war Ende 1996: Einige von uns hatten sich *Mario 64* und einen N64 als Import geholt und forderten sich nun gegenseitig heraus, wie schnell sie das Spiel abschließen könnten – bei mir sollte es drei Wochen dauern. Eines

Abends, ich war zu diesem Zeitpunkt noch nicht weit fortgeschritten, saß ich jedenfalls vor der Konsole und spielte es bereits seit einigen Stunden. Ich war voll konzentriert und schwamm mit Mario durch eine Unterwasserhöhle, als ihm plötzlich die Luft ausging. Die Sterbeanimation war ergreifend, er zuckte und stieg dann leblos an die Oberfläche auf, während die Kamera langsam herauszoomte. Es war so traurig, dass ich fast weinte. Ich war derart emotional mit ihm und seiner Mission verbunden. Da wurde mir dann wieder bewusst, dass es trotz cartoonhafter und stilisierter Grafik möglich ist, Mitgefühl für fiktionale Charaktere zu entwickeln – ähnlich wie bei Woody aus *Toy Story*. Hier ist es mir allerdings nicht mit einer Figur aus einem Film, sondern erstmals bei einem Spielcharakter passiert.”

ANDREW OLIVER, BLITZ GAMES

IT'S A ME! MARIO!

GESEHEN IN: Super Mario 64



Elf Jahre hatte die Mario-Reihe auf dem Buckel, als sie zum Release des Nintendo 64 mit *Super Mario 64* ihren größten Wandel vollführte. Hüpfte der allseits beliebte Klempner bisher ausschließlich in 2D über die Bildschirme, präsentierte er sich nun in voller 3D-Pracht. Schon der Ladebildschirm, in dem ein riesengroßes Mario-Gesicht den Cursor mit seinen Augen verfolgte, war ein Hingucker. Noch größer war das Staunen aber, als man realisierte, dass man Mario mit dem Handschuh auch packen und ihn in alle möglichen Positionen bewegen konnte. Doch das war nur einer von vielen tollen Momenten, die noch folgen sollten.



“Als ich zum ersten Mal *Mario 64* spielte, fühlte es sich einfach nur revolutionär an – Nintendo hat den Sprung von 2D zu 3D sehr gut gemeistert. Die Steuerung war grandios, alleine das Laufen, Rutschen und Springen machte schon Spaß. Es war der perfekte Launchtitel, optisch, akustisch und spielerisch einfach nur toll.”

JOHN PEGG, RARE

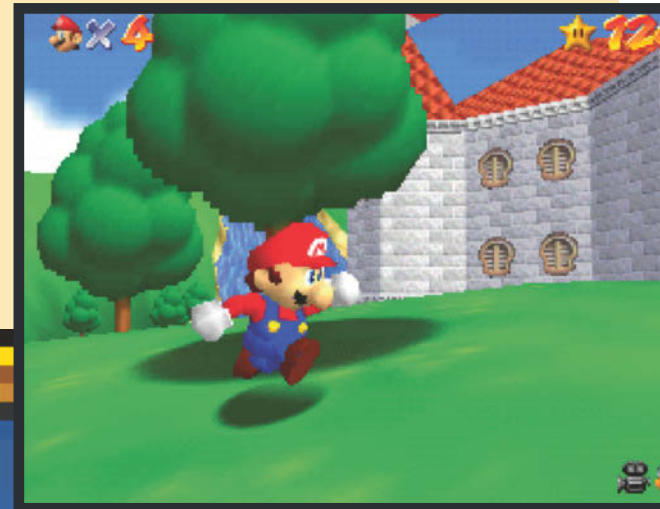




DIE 25 BESTEN SUPER-MARIO-MOMENTE



“Mein liebster Mario-Moment? Das ist alles andere als leicht zu beantworten, es gab einfach zu viele tolle Situationen, die ich mit dem Klempner erlebt habe. Zurückblickend waren aber vermutlich die ersten Sekunden in *Super Mario 64* mein Highlight. Die ersten Erfahrungen in der dritten Dimensionen sammeln und dazu diese intuitive Steuerung! Zum ersten Mal außerhalb vom Schloss herumlaufen, alles in 3D erleben und die unterschiedlichen Sprünge ausprobieren. Und dann die Vögel, die wegfliegen, sobald man auf die Bäume klettert. Nintendo hat mit *Super Mario 64* einfach gleich im ersten Versuch sehr viel richtig gemacht.” STEVE ELLIS, RARE



BOB-OMB ON THE SUMMIT
MY SCORE 100%
BOB-OMB BATTLEFIELD

MISSION MARIO

GESEHEN IN: Super Mario 64



Super Mario 64 war wegweisend. Es erneuerte nicht nur die bereits seit elf Jahren etablierte Mario-Formel, sondern legte aus dem Nichts auch einen neuen Standard für Plattformer fest. Durch ein Gemälde zu springen und dahinter eine aufregende Welt zu erkunden hatte etwas Magisches. Den Entwicklern war die Balance aus Altem und Neuem bestens gelungen. Die Grundmechaniken waren immer noch vorhanden, doch Marios Aufgaben waren nun vielfältiger. Wir haben uns Rennen mit Pinguinen geliefert, uns mit Kanonen auf der Suche nach Extras durch die Levels katapultiert und Schneemänner wieder mit ihren verlorenen Köpfen vereint. Langweilig wurde es nie!

BOWSER AM SCHWANZ GEPACKT

GESEHEN IN: Super Mario 64



Es gibt nur wenige Momente in *Super Mario 64*, die derart befriedigend sind wie die erste Begegnung mit Bowser. Auch in den vorigen Spielen war er schon herausfordernd, nie zuvor war er aber so bedrohlich wie jetzt. In 3D war er nochmals beeindruckender, denn nun wurde einem erstmals die schiere Größe des Königs der Koopas bewusst. Verstärkt wurde der Eindruck zusätzlich durch geschickte Kameraeffekte: Jedes Mal, wenn Bowser mit seinen riesigen Füßen auf den Boden stampte, wackelte der Bildschirm.

Doch auch in *Super Mario 64* galt der Spruch: „Je größer sie sind, desto tiefer können sie fallen.“ Obwohl das feuerspeiende Ungetüm anfangs noch viel zu mächtig wirkte, hatte ihm Mario dennoch einiges entgegenzusetzen. In 3D war er nämlich besonders schnell unterwegs, sodass er Bowser in den Rücken fallen konnte. Dort schnappte er sich dann dessen Schwanz und begann, anfangs noch langsam, dann immer schneller, ihn solange im Kreis zu schwingen, bis der Unhold nicht mehr wusste, wo oben und unten ist. „So long, dear Bowser“, schrie ihm Mario noch hinterher, wenn er seinen Widersacher in Richtung der Minen schleuderte, die überall im Level herumliegen. Vier Kreiselangriffe später war es um den Koopa King geschehen.



“*Mario 64* war das erste Mario-Spiel, das mich wirklich in seinen Bann ziehen konnte. Vielleicht lag es daran, dass man nun zum ersten Mal auch das Gefühl hatte, sich in einer echten ‚Mario World‘ zu befinden. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Plattformers wurden insbesondere düstere Spiele immer populärer, 3D wurde vor allem für das Shooter-Genre eingesetzt. *Mario 64* war erfrischend anders. Es zeigte uns, dass Spiele nicht immer wie *Doom* sein mussten, um cool zu sein. Es war einfach ein tolles Erlebnis, das viele, darunter auch mich, für ihre Arbeit inspirierte. *Mario 64* war in Sachen Spielgefühl für viele von uns bei Rare ein Vorbild. Schaut euch einfach nur *Banjo-Kazooie* und *Diddy Kong Racing* an, und ihr wisst, was wir damals regelmäßig gespielt haben.”

KEVIN BAYLISS, PLAYTONIC



“ Ich spielte das japanische *Mario 64*, noch bevor es in Europa erhältlich war. Als ich später jemandem bei der englischen Version zuschaute, war ich überrascht, wie viele Texte bei der Suche nach Sternen halfen. Ich war bis dahin davon ausgegangen, dass es in den Texten um die Story ging. Ich habe so lange gebraucht, die letzten Sterne zu finden! ”

DAVID BRABEN,
FRONTIER DEVELOPMENTS



DIE GRÖSSE MACHT'S GESEHEN IN: Super Mario 64



Obwohl Shigeru Miyamoto schon in *Super Mario Bros. 3* mit falschen Größenverhältnissen experimentierte, kam der daraus entstehende Effekt erst in *Super Mario 64* richtig imposant herüber: In der „Guliver Gooomba“-Welt entscheidet ihr euch zu Beginn für einen von zwei Startpunkten. An einem wird Mario verkleinert, Piranha-Pflanzen und Goombas sind dadurch noch bedrohlicher. Am anderen dreht sich der Spieß um, was allerdings nicht heißt, dass ihr nun leichtes Spiel hättet – die winzig kleinen Monster greifen euch trotzdem unermüdlich an. Doch unter euren Füßen zerquetscht ihr sie mit Leichtigkeit.



“ Die ersten Mario-Spiele habe ich regelrecht gehasst. Mit *Mario 64* änderte sich das dann schlagartig. Ich liebte einfach alles an diesem Spiel, ob Grafik oder Steuerung. Wenn er in 3D rannte, neigte sich Mario immer ein wenig zur Seite, so wie es später auch *GTA 4* umsetzte und damit bei ‚modernen‘ Spielern Eindruck schindete. *Super Mario 64* war einfach brilliant. ” STEWART GILRAY, JUST ADD WATER



MEISTER DES DRECKWEG

GESEHEN IN:
Super Mario Sunshine



Ein Nachfolger zu einem wegweisenden Spiel wie *Super Mario 64* konnte es von Anfang nicht leicht haben – wie also überhaupt an das Projekt herangehen? Nintendo bewies wieder mal Kreativität und ging mit *Super Mario Sunshine* in eine andere Richtung, indem sie ihren Helden mit einem Gadget namens Dreckweg 08/17 ausrüsteten. Das war ein wahrer Alleskönner und hatte weder ein Problem damit, Wände auf der Isla Delfino von Graffitis zu säubern, noch die Zähne eines wütenden Aals von Belag zu befreien. Das wasserbetriebene Werkzeug war umweltschonend, zudem erhielt Mario im Spielverlauf immer neue Düsen. Mit der einen konnte er schweben, mit der anderen so schnell laufen, dass er selbst einem gewissen blauen Igel Konkurrenz hätte machen können. Die dadurch erlangten Fähigkeiten waren enorm und sorgten für ganz neue Spielweisen.

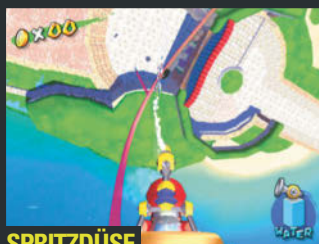


“Als ich 1988 bei Origin Systems arbeitete, hatten wir im Büro ein japanisches Famicom stehen. Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie wir auf dem Gerät *Super Mario Bros. 2* spielten. Es war toll, Mario wiederzusehen. Wie sich dann zeigte, war diese Version nicht für den Westen vorgesehen, stattdessen gab es bei uns ein umdesigntes *Doki Doki Panic*, das ebenfalls toll war. Ich werde auch niemals vergessen, wie unglaublich hart Welt 8 in *Super Mario Bros. 3* war. Das Spiel an sich war großartig, es war in fast allen Belangen perfekt. Irgendwann hatte ich es dann tatsächlich durchgespielt, es ist bis heute einer der schwersten Titel, die ich gespielt habe.” JOHN ROMERO, ID SOFTWARE



SCHWEBEDÜSE

■ Mit der Hilfe von zwei starken Wasserstrahlen kann Mario für wenige Sekunden in der Luft schweben. Auf diese Weise überspringt er Abgründe oder reinigt die Umgebung von oben.



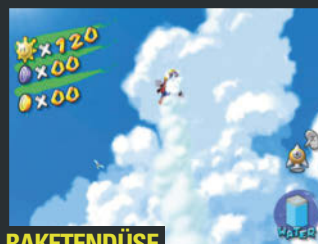
SPRITZDÜSE

■ Dieser Aufsatz ist vielseitig einsetzbar. Zum einen können damit Graffitis entfernt, aber auch zahlreiche echte Gefahren wie Feinde oder Feuerquellen beseitigt werden.



TURBODÜSE

■ Wenn ihr mal gesehen habt, wie jemand den Druck eines Feuerlöschers zur Beschleunigung verwendet, wisst ihr, was euch hier erwartet – Mario gibt Vollgas.



RAKETENDÜSE

■ Die Raketendüse funktioniert ähnlich wie die Turbodüse, allerdings in die Senkrechte. Sie eignet sich bestens, wenn ihr schnell auf eine höher gelegene Ebene gelangen wollt.



“Es ist so gut wie unmöglich für mich, einen speziellen Mario-Moment herauszupicken. Na gut: Einen besonderen Platz in meinem Herzen erhält der Waschbär-Anzug aus *Super Mario Bros. 3*. Den schon damals kultigen Nintendo-Charakter plötzlich in einem flauschigen Einteiler zu sehen, zauberte mir von Ohr zu Ohr ein Grinsen ins Gesicht. Nintendo hat hiermit einen Moment erschaffen, der selbst in älteren Spielern das innere Kind weckt.”

SIMON BUTLER, IMAGINE SOFTWARE

MAXI-PILZ

GESEHEN IN: New Super Mario Bros.



Mit diesem Item präsentiert sich Mario von einer bisher weitestgehend unbekannten Seite. Hüpf und rennt er ansonsten mit einer gewissen Leichtigkeit durch die Levels, wird er mit dem Maxi-Pilz zum riesigen Ungetüm, das alles platt walzt, was sich ihm in den Weg stellt. Und damit meinen wir wirklich alles! Nichts kann ihn aufhalten, seien es Koopas, Goombas oder Levelobjekte wie Blöcke und Röhren. Als Mega-Mario unterwegs zu sein fühlt sich aber auch wegen der damit verbundenen Boni so großartig an. Erreicht ihr den Levelausgang in dieser Form, haut ihr den Fahnenmast einfach um – einen verlegenen Blick Marios inklusive. Zusätzlich werdet ihr beim Zerstören von Objekten mit Extraleben belohnt.



“Meine erste Begegnung mit Mario hatte ich in *Donkey Kong* auf dem Dragon 32, das gleichzeitig mein erstes Spiel im Zweifarb-Modus in einer

damaligen HD-Auflösung von 320x200 war. Abgesehen von den fehlenden Farben war es identisch mit dem Automaten. Dass er das hinbekam, überzeugte mich letztendlich davon, auf den Dragon 32 als zweite Plattform nach dem ZX Spectrum zu setzen. Meine Dragon-32-Umsetzungen der ersten drei Spiele von Steve Turner entstanden daher alle in diesem Grafikmodus. Man könnte sagen, dass mich Mario – ohne dass es jemand gewusst hätte – zum Programmieren brachte.”

ANDREW BRAYBROOK, GRAFTGOLD



AUF DEN KOPF GESTELLT

GESEHEN IN: Super Mario Galaxy

19

Mit *Super Mario 64* wurde ein Standard geschaffen, der sich für Nintendo auch zwei Konsolengenerationen später noch als schwer zu erklimmender Berg erweisen sollte. Bei *Super Mario Galaxy* für die Wii kam zudem die Befürchtung hinzu, dass die Bewegungssteuerung der Spielbarkeit entgegenwirken könnte. Doch die Japaner gaben ihr Bestes und waren erfolgreich – mit *Super Mario Galaxy* fanden sie zu alter 3D-Hüpfspielstärke zurück. Das Setting, unzählige kleine Planeten in einer riesigen Galaxie, strotzt vor Kreativität, und auch die Steuerung ist bestens gelungen. Sie ermöglicht selbst dann noch präzise Manöver, wenn euch die Mini-Planeten gerade wieder mal auf den Kopf stellen.



“2010 war ich komplett vernarrt in *Super Mario Galaxy* – dabei habe ich es selbst nicht ge-

spielt, sondern meist nur meinem Sohn zugeguckt. Er war ein Meister an der Wiimote und dem Nunchuk und löste die Puzzles doppelt so schnell wie ich. Zum Lesen der Bildschirmmenus und der Nachrichten war er noch zu jung, also las ich sie ihm vor. Wir hatten eine tolle Zeit mit diesem Spiel, er kramt es auch heute noch gelegentlich hervor.”

ARCHER MACLEAN,
AWESOME STUDIOS

MULTIPLAYER-CHAOS

GESEHEN IN: New Super Mario Bros. Wii

20

Multiplayer in Mario-Hüpfspielen gab es im weitesten Sinne schon vorher, perfektioniert wurde die Formel aber erst 2009 mit *New Super Mario Bros. Wii*. Bis zu vier Freunde durften sich gemeinsam durch die liebevoll gestalteten Levels schlagen. Ist das Spielprinzip ursprünglich als Koop-Modus getarnt, kommt es unter den Teilnehmern jedoch schnell zu ersten Keilereien. Der Platz ist gerade bei anspruchsvollen Hüpfenlagen begrenzt, und die Charaktere können nicht gemeinsam auf einer Stelle stehen. Zusätzlich könnt ihr eure Mitspieler – natürlich völlig unabsichtlich – in Abgründe schubsen. Nach dem Start dauert es daher meist nur wenige Sekunden, bis das Spielgeschehen vom ungeplanten Chaos übernommen wird. Aber glaubt uns: Genau das macht unheimlich viel Spaß und sorgt für eine Riesengaudi!



“Meine schönsten Erinnerungen an Mario stammen aus der Spielhalle. Wir hatten alle einen großen Spaß, dem heldenhaften kleinen Klempner in seinem Kampf gegen den Riesenaffen beizustehen. Mein zweitliebster Moment ist jedes Mal, wenn ich irgendwo einen Soundeffekt höre, der seine Ursprünge in der Mario-Reihe hatte.”

TRIP HAWKINS, ELECTRONIC ARTS



WER BRAUCHT SCHON BOWSER?

GESEHEN IN: Super Mario Galaxy 2



Böse Zungen könnten behaupten, dass Nintendo mit *Super Mario Galaxy 2* auf Nummer sicher ging und das Spielprinzip des ersten Teils lediglich neu aufwärmte. In Wahrheit stecken in dem Titel aber viele Innovationen, in den Augen vieler ist es das klar bessere der beiden Spiele. Eines der größten Highlights des Spiels sind die Bosskämpfe, die gerade im Vergleich zu anderen Mario-Jump-and-runs positiv aus dem Rahmen fallen. Ein Beispiel ist Kollerkarambolus, der am Ende der ersten Welt auf euch wartet. Der Drache gräbt sich unentwegt durch den Planeten, und ihr müsst den richtigen Moment abpassen, um Drehattacken gegen seine Bauchringe zu setzen.



“Sie sind alle toll, ich liebe sie alle! In der Tat ist es aber der allererste Teil, der für mich die größte Bedeutung hat. Es kam zu einer Zeit heraus, als ich noch nicht in der Branche war. Während ich es spielte, realisierte ich plötzlich, dass es eine Spieleindustrie gab. Ich dachte mir, dass dies der richtige Ort wäre, um meine Kreativität auszuleben. *Super Mario Bros.* ist also deshalb mein Favorit, weil er mich zum Spieledesigner machte. Ohne dieses Spiel wäre mein Leben wohl anders verlaufen.” KEIJI INAFUNE, CAPCOM



MARIO IM WANDEL DER ZEIT

■ SUPER MARIO BROS.

■ SUPER MARIO BROS. 2

■ SUPER MARIO BROS. 3

■ SUPER MARIO LAND

■ SUPER MARIO WORLD

■ SUPER MARIO LAND 2

■ SUPER MARIO 64

■ SUPER MARIO SUNSHINE

■ NEW SUPER MARIO BROS.

■ SUPER MARIO GALAXY

■ NEW SUPER MARIO BROS. Wii

■ SUPER MARIO GALAXY 2

■ SUPER MARIO 3D LAND

■ NEW SUPER MARIO BROS. 2

■ NEW SUPER MARIO BROS. U

■ SUPER MARIO 3D WORLD

■ SUPER MARIO MAKER



EIN NEUER BLICKWINKEL

GESEHEN IN: Super Mario 3D Land



Nur wenige Spiele nutzen den 3D-Effekt des Nintendo 3DS sinnvoll – eines der wenigen ist *Super Mario 3D Land*. Insbesondere bei den Puzzles und bei Hüpfabschnitten spielen die Entwickler immer wieder mit ungewohnten Perspektiven. Der 3D-Effekt vermittelt hier stets ein gutes Gefühl für Höhe und Tiefe, wobei Nintendo wie gewohnt auch darauf geachtet hat, dass das Spiel auch ohne den Tiefeneffekt funktioniert.

SO VIELE MÜNZEN ... SO WENIG ZEIT ...

GESEHEN IN: New Super Mario Bros. 2



Die meisten Mario-Levels kann man wunderbar meistern, ohne Münzen zu sammeln – ein eindeutiger Beweis dafür, dass es der Klempner nie auf die dicke Kohle abgesehen hatte. In *New Super Mario Bros. 2* erstrahlt die Währung jedoch in einem ganz neuen Licht. Hier geht es vor allem darum, sich die Taschen so voll wie möglich zu stopfen – in einem einzelnen Level könnt ihr mehr einnehmen als in einem der älteren Teile insgesamt. Die Jagd nach den Münzen in den Fokus zu rücken war nicht nur neu, sondern erweiterte die Reihe auch um ein wirklich gelungenes kompetitives Element. Gleichzeitig kaschierten die Entwickler auf diese Weise geschickt, dass *New Super Mario Bros. 2* ansonsten weit weniger beeindruckend als seine exzellenten Handheld-Vorgänger war.

DER MÜNZEN-WAHNSINN

GESEHEN IN: New Super Mario Bros. U



Im Vergleich zum ultraschnellen Überschallgel Sonic war Mario immer der gemütlichere Hüpfheld. Ein neuer Boost-Modus sollte das ändern – je mehr Gold ihr einsammelt, desto schneller scrollt der Level automatisch weiter. Ein wenig fühlte sich diese Variante wie ein Mobil-Titel an, allerdings entsprachen die hohe Qualität und das gute Design genau dem, was man von Nintendo erwartet hätte.

HILFREICHE GEISTER

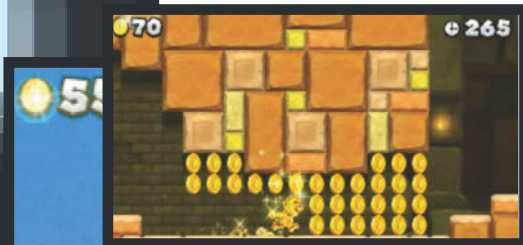
GESEHEN IN: Super Mario 3D World



In der heutigen Zeit werden Spiele immer komplexer. Entsprechend fallen Entwicklern auch immer neue Wege ein, ihre Geheimnisse zu verstecken. Mit *Super Mario 3D World* auf der Wii U ermöglichte euch Nintendo allerdings, die Lösungen anderer Spieler abzuschauen. Bei eingeschaltetem Miiverse seht ihr mitten in der Welt die Geister anderer Spieler inklusive ihrer Laufwege. Mal führen sie euch zu Geheimnissen, mal zeigen sie euch Abkürzungen, mit denen ihr noch ein paar Sekunden aus eurer Bestzeit herauskitzelt.

UND JETZT?

Erst vor Kurzem ist der *Super Mario Maker* erschienen, der sich vorrangig als Baukasten versteht. Mit einfachen Tools erstellen Käufer am Wii-U-Gamepad ihre eigenen Levels und teilen sie auf Wunsch mit der ganzen Welt. Unendlicher Levelnachschub ist euch sicher!



NEW HEAVY SOUND WORLD CHAMPION

Concept E 450 Digital

Das neue Concept E 450 Digital wird die Welt einmal mehr zum Beben bringen. Noch stärker, noch lauter macht es Gaming und Home-Cinema zum mitreißenden, intensiven Erlebnis. Dank Bluetooth 4.0, neuer Puck-Control-Funkfernbedienung und 5.1-USB-Soundkarte (geeignet auch für Notebooks) lässt es sich überall integrieren und komfortabel wie noch nie bedienen. Der Champion, noch besser, sofort startklar.



5.1 USB
SOUND



Wii U XBOX ONE

PS4



8 Wochen Probezeit. Bis zu 12 Jahre Garantie. Direkt vom Hersteller. www.teufel.de

HEIMKINO

SOUNDBAR

STEREO

GAMING

KOPFHÖRER

WLAN & BLUETOOTH

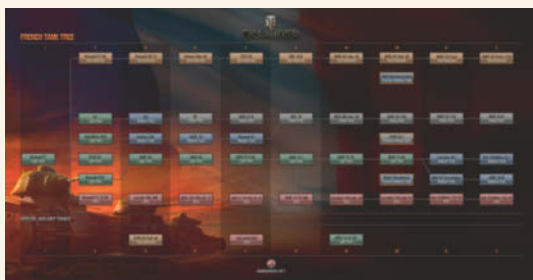
Teufel Raumfeld Flagshipstore | Budapester Str. 38-50 | 10787 Berlin | Beratung & Bestellung 030 / 3009300



WORLD OF TANKS



» Feuer frei! *World of Tanks* spielt sich wie ein Ego-Shooter mit mehr Taktik.



» Ihr sammelt Erfahrung und schaltet immer bessere Vehikel frei.



» Spezielle Events wie Panzer-Fußball sorgen immer wieder für Abwechslung.

Die Free-to-play-Fairness des Wargaming-Geschäftsmodells zahlt sich offenbar aus: Mit über 140 Millionen Teilnehmern gehört *World of Tanks* zu den erfolgreichsten Online-Spielen schlechthin und erfreut sich dank unzähliger Updates und Erweiterungen auch im sechsten Jahr seines Bestehens eines beeindruckenden Zulaufs.

In *World of Tanks* dreht sich, wie der Name vermuten lässt, alles um Panzergefechte. Im Mittelpunkt stehen die Stahlriesen des Zweiten Weltkriegs, wobei sich im derzeit sage und schreibe über 350 Vehikel (PC-Version) umfassenden Fuhrpark auch Exemplare aus dem Koreakrieg, Versuchsmuster und nie realisierte Projekte finden. Da findet sich für jeden Geschmack und Spielstil garantiert etwas!

Wie wäre es mit dem superschweren Koloss Maus mit seiner beinahe undurchdringlichen Panzerung? Oder mit dem kleinen und wendigen M41 Walker Bulldog, der wie ein Rennwagen übers Schlachtfeld rast und Kontrahenten mit seiner Autokanone piesackt? Vielleicht bevorzugt ihr ja auch den ruhigeren Spielstil einer Selbstfahrlafette wie der M7 Priest, die hinter den eigenen Linien Feuerunterstützung bietet? Wofür ihr euch auch entscheidet, *World of Tanks* gehört zu jenen Spielen, die leicht zu erlernen, aber schwierig zu meistern sind.

Steuerung und Spielmechanik orientieren sich grob an typischen Shootern, präsentieren sich dank zahlreicher Simulationselemente aber deutlich ausgefeilter und variantenreicher. Gute Reaktionen und Präzision sind zwar wichtig, aber eben auch vorausschauende Planung und Teamwork. Dazu

kommen die langfristigen Motivationsfaktoren wie Aufträge und Kampagnen, Mannschaftstraining und spezielle Events, ganz zu schweigen von den umfangreichen Community-Funktionen für E-Sports-Fans und Clan-Krieger. Mit anderen Worten: Spieltiefe und Spaß für Wochen, Monate und sogar Jahre sind garantiert.

Trotzdem eignet sich *World of Tanks* durchaus auch als Feierabendunterhaltung für Gelegenheitszocker. Bis man sich die Technikbäume der derzeit acht Nationen hochgearbeitet und alle verfügbaren Vehikel freigeschaltet hat, vergeht zwar einige Zeit. Aber dank Premiumpanzern, Mietmodellen und Missionsbelohnungen können sich auch Neulinge bald an hochstufige Gefechte wagen. Ursprünglich für Windows veröffentlicht, gibt es Varianten von *World of Tanks* inzwischen auch für die Xbox 360 und Xbox One, die PlayStation 4 sowie mit *World of Tanks Blitz* einen kompakten Ableger für Smartphones und Tablets.

FAKTEN

	WORLD OF TANKS	WORLD WARSHIPS
» SPIELERZAHL:	140 Millionen	100.000
» SPIELBARE VEHIKEL:	350+	115+
» NATIONEN:	8	6
» SPIELMODI:	6	3
» STARTJAHR:	2010	2015
» PLATTFORMEN:	PC, PS4, XOne, X360, iOS	PC

Mit actionreichen Panzerschlachten und Seegefechten haben *World of Tanks* und *World of Warships* die Herzen von Millionen Spielern erobert. Ein Geheimnis des Erfolgs könnte sein, dass sich beide Titel nicht in erster Linie an reaktionsschnelles Jungvolk richten – auch als erwachsener Nicht-Shooter-Profi hat man aufgrund der Simulationsaspekte mit etwas Taktik eine echte Chance!

Wer nicht gerade seine komplette Freizeit in Emulatoren und Retro-Games investiert, dem sind *World of Tanks* und vielleicht auch *World of Warships* ein Begriff. Mit dem erstgenannten Panzer-Shooter feierte das weißrussische Studio Wargaming.net 2010 seinen internationalen Durchbruch, begeisterte eine ganze Gamer-Generation für Tiger, Sherman und Co. und heizte den aufkommenden Trend zu Free-to-play-Titeln massiv an.

Free to play heißt: Das Programm lässt sich kostenlos herunterladen und nach der Registrierung auch kostenlos zocken. Wer will, kann für einen kleinen monatlichen Beitrag (je nach Abomodell um die 10 Euro) ein sogenanntes Premiumkonto erwerben, das mehr Erfahrungspunkte und Spielwährung bringt. Außerdem verkauft Wargaming.net diverse virtuelle Vehikel gegen echtes Geld, die ebenfalls mehr Einkommen generieren, ansonsten aber nicht besser ausfallen als die Gratisfahrzeuge. Das gefürchtete „Pay to win“, also Gewinnen gegen Geld, gibt es bei Wargaming.net nicht: Die Partien bleiben auch für Gratisspieler stets fair.

Für welches der beiden Multiplayer-Spiele ihr euch auch entscheidet: Wenn ihr euch ansatzweise für das Weltkriegsszenario begeistern könnt, einen Hang zu Shootern habt und nicht vor dem toughen Wettbewerb Spieler gegen Spieler zurückschreckt, ist jetzt die richtige Zeit, einzusteigen: Download und Spielerkonto sind gratis, Inhalte und Spielspaß umfangreicher denn je! Interessierte finden die Spiele unter www.wargaming.net.



World of Warships ist der jüngere Bruder von World of Tanks. Damit ließ Wargaming.net einen maritimen Ableger vom Stapel, der Selbstfahrlafetten und Panzer gegen Zerstörer und Schlachtschiffe tauscht und mit innovativen Spielmodi, modernisierter Technik und taktischeren Gefechten motiviert. Weil *World of Warships*, anders als *WoT*, auch Gefechte gegen Computergegner bietet, eignet es sich noch besser für Einsteiger und Gelegenheitsspieler als sein Vorgänger.

Seine Jungfernfahrt feierte das Seekriegsspiel erst 2015. Es übernimmt viele bewährte Elemente des Originals, darunter das motivierende Crew-Training, Orden und Errungenschaften, Ranglisten und Turniere, rückt aber statt Panzern Schiffe ins Rampenlicht. Die sind naturgemäß behäbiger als ihre landbasierten Geschwister, wodurch sich *World of Warships* etwas gemächlicher und noch taktikbetonter spielt als *World of Tanks*.

Das heißt beileibe nicht, dass die Action zu kurz kommt: Wenn ihr euch beispielsweise in einen der wenigen amerikanischen Zerstörer wie die USS Nicholas wagt, müsst ihr euer ganzes Können aufbieten, um einem gegnerischen Schlachtschiff Paroli zu bieten. Und in einem deutschen Kreuzer wie dem berühmten Admiral Hipper liefert ihr euch hakenschlagend Artillerieduelle mit dem Feind.

Mit den Flugzeugträgern führt *World of Warships* eine Klasse ein, die sich drastisch von den übrigen absetzt und gänzlich andere Talente erfordert. Als Kapitän eines dieser Flugdeckkreuzer spielt ihr *World of Warships* wie einen Echtzeit-Strategietitel: Ihr verfolgt das Geschehen von oben auf einer Übersichtskarte, wo ihr euren Torpedobombern, Sturzkampfflugzeugen und Jägern Kurse vorgebt und Befehle erteilt.

Nicht zuletzt durch die Flugzeugträger ist *World of Warships* trotz seiner relativen Jugend noch abwechslungsreicher als das Original. Auch weil es mit Zonenkonflikten, Eroberungsschlachten und Begegnungsgefechten drei wirklich unterschiedliche Spielmodi bietet, die jeweils eigene Taktiken erfordern. Und weil sich die Schiffsklassen noch stärker voneinander absetzen als die Panzertypen bei *World of Tanks*.

Auch in puncto Missionen zeigt sich das Seekriegsspiel innovativ: Es gibt praktisch immer Aufträge zu erfüllen, von einfachen Zufallsaufgaben bis hin zu umfassenden Kampagnen, die Belohnungen in Form von Spielwährung, Flaggen (verschaffen Boni im Gefecht) und sogar neuen Schiffen versprechen. Der Bereich, in dem das relativ neue *World of Warships* noch etwas hinterherhinkt, sind die Community- und Clan-Funktionen. Doch die sollen bereits in Kürze implementiert werden.



» Achtung, Torpedos! Jetzt sind Geschick und gekonntes Manövrieren gefragt.



» Spezielle Bemalungen bringen Abwechslung, Sondermodelle indirekte Vorteile.

Außen seiter

WHERE TIME STOOD STILL

■ ENTWICKLER: DENTON DESIGNS ■ JAHR: 1988

ZX SPECTRUM 128

Die meisten Spectrum-Spiele wurden für den Standard-Spectrum mit 48 KB entwickelt. Doch es gibt auch spektakuläre Titel für den Spectrum mit 128 KB! Wir haben die besten rausgesucht.

■ Ocean Software zählte zu den ersten Publishern, die dedizierte Spiele für den ZX Spectrum mit 128 KB Speicher auf den Markt brachten. Zwar verfolgte man schon zuvor die Taktik, möglichst schnell möglichst viele Titel für die verbesserte Hardware zu veröffentlichen, wählte aber allzu oft den einfachen Weg: Bereits fertige Spiele vom Spectrum mit 48 KB wurden schnell noch mit besserem Sound und ein paar neuen Inhalten aufgemotzt. Da das auch bei anderen Publishern eine beliebte Praxis war, ergab sich ein gewisser Mangel an „echter“ 128-KB-Software.

Doch 1987 war alles vergeben, als Ocean den Jungs von Denton Designs grünes Licht für den 128-KB-Blockbuster *Where Time Stood Still* erteilte. Denton hatte bereits mit dem Hit *The Great Escape* auf sich aufmerksam gemacht, ihr neues Spiel schlug in die gleiche Kerbe. Tatsächlich ähneln sich beide Titel in vielerlei Hinsicht: Hier wie dort gab es KI-Charaktere, einen Tag-Nacht-Zyklus und sogar den gleichen Grafikstil – kein Wunder, denn beide Spiele basierten im Wesentlichen auf derselben Engine. Und in beiden Fällen setzte man auf

eine Filmvorlage, im Fall von *WTSS* auf den 70er-Jahre-Streifen *Caprona: Das Vergessene Land*.

Als Gegner bekamt ihr es also nicht mit argwöhnischen Gefängniswärtern, sondern wütenden Eingeborenen und hungrigen Raubtieren zu tun. Hauptunterschied war die Größe der Spielwelt. Denton Designs nutzte den zusätzlichen Speicherplatz des ZX 128 für riesige Landschaften, die zum Bersten gefüllt waren mit Gefahren. *WTSS* war einerseits unbarmherzig und grausam (die prähistorischen Kreaturen konnten wirklich überall auftauchen), andererseits aber sehr liebevoll strukturiert. So musste man unter anderem eine Rettungsaktion auf einer zerstörten Brücke meistern, eine gefährliche Sumpfdurchquerung oder eine schaurige Menschenopfer-Szene.

Where Time Stood Still gebührt Anerkennung, weil es das erste „Mega-Spiel“ war, das speziell für den ZX Spectrum 128K entwickelt wurde. Auf dem Standard-Spectrum könnte es nur mit gewaltigen Anpassungen funktionieren – trotzdem wäre Denton auch dieses Kunststück fast gelungen. Entwickler John Heap erinnert sich: „Die 48-KB-Ver-

» Der zusätzliche Speicher wurde für riesige Landschaften und etliche Gefahren benötigt. «



[ZX Spectrum] Was für ein Dilemma: Werdet ihr Clive retten oder nicht?

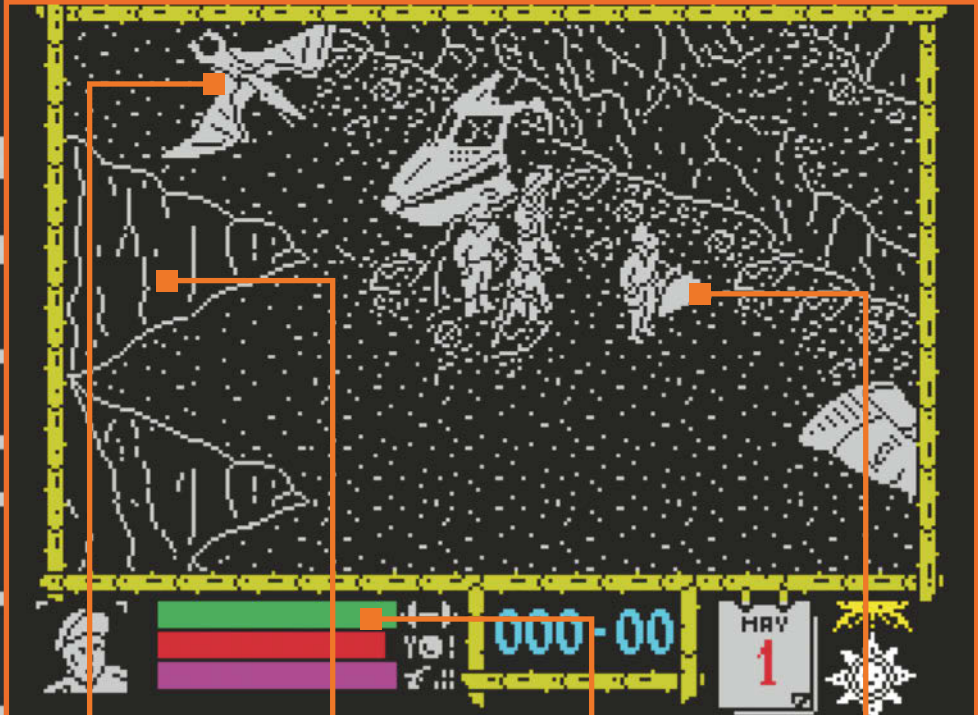


[ZX Spectrum] Diese geisterhafte Hand bringt den sicheren Tod – lenkt sie irgendwie ab.



[ZX Spectrum] Die Primitivlinge zeigen sich wenig beeindruckt von eurer Plünderi.

BESONDERHEITEN



TERROR VON OBEN!

■ Kopf hoch und Augen auf! Sonst stürzt sich ohne Vorwarnung ein Pteranodon auf euch und entführt ein Gruppenmitglied. Aus seinen Klauen gibt's kein Entkommen!

TOD VON UNTEN

■ Nicht nur Dinos und Eingeborene trachten euch nach dem Leben, auch die Spielwelt selbst ist tödlich. Ein falscher Schritt kann euer Ende bedeuten.

BLEIB GESUND

■ Den Abspann bekommt ihr nur zu Gesicht, wenn ihr eure Gruppe ständig mit Nahrung und Wasser versorgt. Ihr solltet euren Kameraden auch regelmäßige Ruhepausen gönnen, damit sie sich erholen.

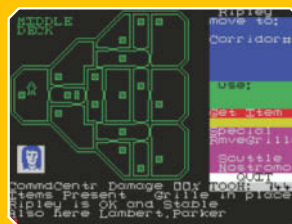
SUCHEN & FINDEN

■ In der Spielwelt versteckte Items sind überlebenswichtig! Ihr solltet immer und überall nach Gegenständen Ausschau halten. Besonders nützlich: die Tasche, die euch mehr Items tragen lässt.

sion war ein hartes Stück Arbeit und etwas deprimierend, weil ich schon so viel Zeit in das Original gesteckt hatte.“ Doppelt deprimierend war, dass diese Version nie veröffentlicht wurde. Ein Grund war das ständige Nachladen der Spielwelt, das den Spielfluss zum Erliegen brachte. Auch visuell gab es Abstriche, denn das Original nutzte einen sogenannten Shadow Screen als Puffer für besseres Bildschirmscrollen.

Dieser Trick war auf dem 48-KB-Spectrum nicht möglich. „Mit 128 KB scrollte es mit einer Auflösung von 4x2 Pixeln, bei der 48-KB-Variante musste ich auf 8x4 Pixel wechseln. Um den Unterschied zu kompensieren, verdoppelte ich die Bewegungsgeschwindigkeit“, erklärt John, der auch an einer Version für den Schneider CPC arbeitete, die – ratet mal – ebenfalls eingestellt wurde. Bei all den Problemen ist es kein Wunder, dass *WTSS* nie für den C64 umgesetzt wurde. So bleibt das Original für den Spectrum 128K die einzige 8-Bit-Version dieses Klassikers.

ALTERNATIVEN



ALIEN

SPECTRUM/C64/CPC

■ Die Charaktere aus *WTSS* hatten jeweils ihre eigene Persönlichkeit, genau wie in John Heaps' erstem Spiel *Alien*. Ziel ist es, den blinden Passagier der *Nostromo* zu überleben. Dafür befördert ihr den Xenomorph entweder durch eine Luftschleuse ins All oder verlasst das Schiff per Rettungskapsel.



THE GREAT ESCAPE

SPECTRUM/C64/CPC

■ Dieser Vorläufer von *WTSS* zählt zu den besten Spectrum-Spielen überhaupt! Die Flucht aus dem Gefängnis ist ungemein spannend, weil es mehrere Fluchtwege gibt (Tunnel, kaputte Zäune et cetera). Diese müsst ihr aber während der täglichen Gefängnisroutine ausfindig machen, ohne den Wachen aufzufallen.



WRECKERS

ST/AMIGA

■ Dentons drittes isometrisches Abenteuer spielt auf einer Raumstation, die von Alien-Schleim angegriffen wird. Gegen diesen verteidigt ihr euch mit drei Offizieren und bis zu zehn programmierbaren Robotern. Schade: Die Entwicklung für den Spectrum 128K wurde begonnen, aber leider nie beendet.

Außen seiter

NAVY SEALS

■ ENTWICKLER: OCEAN ■ JAHR: 1991

■ **BEI NAVY SEALS HAT OCEAN** irgendwas falsch verstanden. Typischerweise bringt man schreckliche Spiele zu guten Filmen auf den Markt, hier hat man aber ein ziemlich rundes Produkt zu einem mittelmäßigen Streifen rausgehauen. Oder besser gesagt: Zwei runde Produkte, nämlich einen Action-Plattformer und einen Shooter. Grund dafür war ein Kurswechsel bei Ocean, die sich 1990 dazu entschlossen, dedizierte Spiele für den Spectrum mit 128 KB zu programmieren.

Nun befand sich *Navy SEALS* aber bereits für 48-KB-Maschinen in Entwicklung, also musste eine Entscheidung her. Und die sah vor, das vorhandene Spiel für die bessere Hardware ordentlich herauszuputzen, beispielsweise mit neuen Grafiken und Inhalten. So gab es in dem neuen Spiel ein Infiltrationsszenario, bei dem ihr Bomben in einer gegnerischen Basis scharfmachen musstet. Das Ganze fühlte sich an wie eine neue Version von *Saboteur*, insbesondere weil beide Spiele große Figuren einsetzen (allerdings waren die Animationen bei *Navy SEALS* eine Spur besser als beim Vorbild).

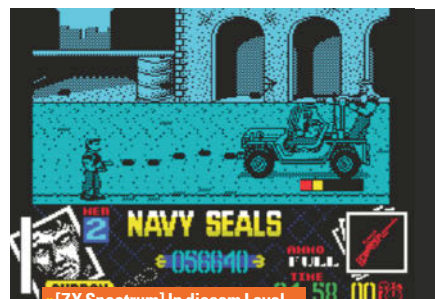
Überhaupt konnte sich die Grafik mehr als sehen lassen, gerade wegen den vielen eingesetzten Farben – viele späte Spectrum-Spiele schwächelten in diesem Punkt. Der Plattformer war das bessere Spiel, und als Gesamtpaket war *Navy SEALS* kaum zu schlagen.

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

[ZX Spectrum] Auch dabei: schöne (aber kurze) animierte Zwischensequenzen.



[ZX Spectrum] Der Raketenwerfer haut alles weg.



[ZX Spectrum] In diesem Level steht das Schießen im Fokus.

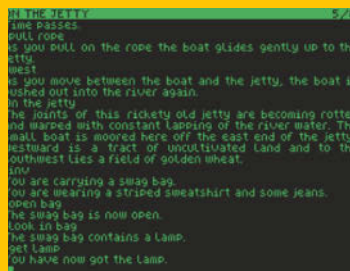
WEITERE ZX-SPECTRUM-128-SPIELE



» LITTLE COMPUTER PEOPLE

■ ENTWICKLER: ACTIVISION
■ JAHR: 1987

■ **Diese C64-Lebenssimulation** wurde perfekt für den Spectrum 128K umgesetzt. Auf dem schwächeren Spectrum mit 48 KB wäre *Little Computer People* kaum vorstellbar gewesen, das Haus allein benötigte den Extra-Speicher. Zwar brachte Activision mehrere 48K-Spiele auf den leistungsstärkeren Spectrum, *Little Computer People* war aber die erste dedizierte Entwicklung.



» GUILD OF THIEVES

■ ENTWICKLER: MAGNETIC SCROLLS
■ JAHR: 1988

■ **Der Vorgänger** *The Pawn* war bereits exklusiv für den Spectrum 128 erschienen. Der Nachfolger *Guild of Thieves* ging noch einen Schritt weiter und kam nur für Spectrum +3 mit eingebautem Diskettenlaufwerk raus! Wieso der Titel dennoch nur aus Text besteht, kapiere, wer will: Just die schicken Grafiken, die es in anderen Versionen zu bestaunen gab, fehlten völlig. Dennoch zählt *Guild of Thieves* zu den besseren Adventures für den Spectrum.



» CARRIER COMMAND

■ ENTWICKLER: REALTIME GAMES
■ JAHR: 1989

■ **Nach dem Erfolg** der Spectrum-Version von *Starglider* arbeitete Realtime an dieser Version des 16-Bit-Hits *Carrier Command*. Da der Spectrum 128K genug Leistung hatte, konnte Realtime die Simulation ohne größere Abstriche umsetzen. Alle Gameplay-Elemente waren enthalten, und auch grafisch beeindruckte der Titel mit schattierten Polygonen. Die Entwicklung dauerte zwei Jahre, damals eine lange Zeit.



» BATTLE COMMAND

■ ENTWICKLER: REALTIME GAMES
■ JAHR: 1990

■ **Ein Jahr nach** *Carrier Command* war es Zeit für das nächste technische Wunderwerk von Realtime. Trotz vieler Ähnlichkeiten war *Battle Command* aber kein direkter Nachfolger. Er erinnerte mit seinem stärkeren Fokus auf Action eher an Ataris *Battlezone*. Zugegeben, *Battle Command* hatte nicht die Tiefe von *Carrier Command* und auch nicht dessen spielerische Freiheit. Doch mit zehn Missionen gab es genug zu tun.

BLIZZARD PASS

■ ENTWICKLER: ADVENTURESOF/ALAN COX ■ JAHR: 1986

■ **BLIZZARD PASS ZÄHLT WEDER** zu den bekanntesten noch zu den einfachsten Spielen seiner Zeit. Dabei klingt das Ziel im ersten Moment ganz simpel: Ihr sollt einen bösen Zauberer besiegen.

Doch es gab zwei Widrigkeiten dabei: Zum einen musstet ihr in den eisigen Außenbereichen auf eure Körpertemperatur achten, damit ihr nicht erfroren. Zum anderen waren die Rätsel zum Haareräufen und ohne Komplettlösung kaum zu schaffen. Ein Beispiel: Um einen feindlich gesinnten Yeti zu passieren, müsst ihr laut schreien, was eine Lawine auslöst, die dann den hinderlichen Schneemenschen unter sich begräbt – kommt da mal drauf, ohne Internet!

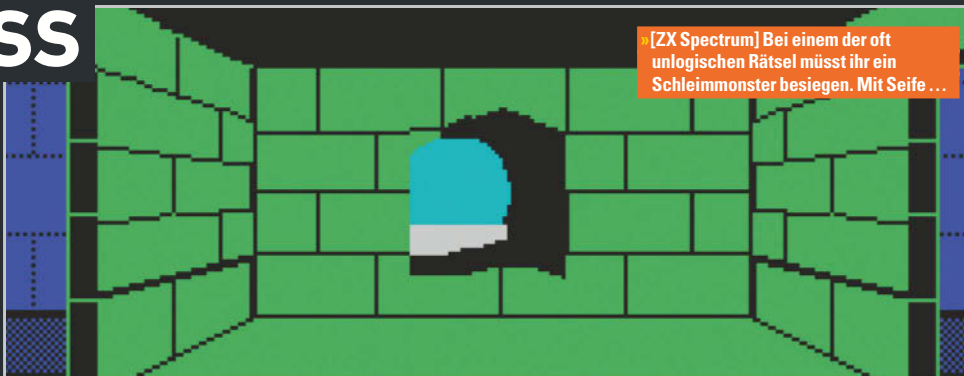
Dafür kann sich die Präsentation sehen lassen. Jeder einzelne der vielen Orte hat eine eigene Illustration und interaktive Elemente. Dadurch erkennt ihr auf den ersten Blick, ob Türen



You are in a wet dripping cave. Tentacles of slime are reaching out towards me from a pit of oily slime. You can see :- bucket made of antimagic stone. You can go East, West.

> E
> THROW SOAP AT SLIME
The soap breaks up the oily slime and it

■ [ZX Spectrum] In Innenräumen könnt ihr kurz durchatmen.



■ [ZX Spectrum] Bei einem der oft unlogischen Rätsel müsst ihr ein Schleimmonster besiegen. Mit Seife ...

You are in a small rock gallery with a somewhat vandalised window. You can go North, South.

the window which falls away.
You are freezing.

> ENTER WINDOW

> N

offen oder verschlossen sind beziehungsweise ob sich Monster mit euch im Raum aufhalten.

Auch die englischen Textbeschreibungen waren sehr lesenswert. Eine Variante für den Spectrum mit 48 KB wurde übrigens nicht entwickelt, dafür durften sich C64-Besitzer in das eisige Abenteuer stürzen. Auf dem Brotkasten war es allerdings ein reines Textadventure.

**RETRO
STINKER**
»CISCO HEAT

■ ENTWICKLER: ICE SOFTWARE ■ JAHR: 1991

■ **Dieses Rennspiel**, übrigens eine Automaten-Konvertierung, war ein klassischer 10/10-Titel: Es besteht zu gefühlt neun Zehnteln aus dem Ladebildschirm und zu einem Zehntel aus dem eigentlichen Spiel.



» GAUNTLET III

■ ENTWICKLER: SOFTWARE CREATIONS
■ JAHR: 1991

■ **Dieser Nachfolger zu Gauntlet** machte einiges anders und wurde von Fans wegen seiner neuen Kameraperspektive (isometrisch) und dem langsameren Spielablauf nicht gerade warm aufgenommen – dennoch ist es kein schlechtes Spiel. Grafisch brachte Software Creations die Hardware an ihre Grenzen, trotzdem scrollte die Kamera butterweich (nur im Koop-Modus konnte es zu leichten Rucklern kommen). Ein echtes Highlight war die Musik der Follin-Brüder.



» SWIV

■ ENTWICKLER: STORM SOFTWARE
■ JAHR: 1991

■ **Der Quasi-Nachfolger zu Silkworm** war eine Offenbarung auf 16-Bit-Maschinen, aber auch diese 8-Bit-Spectrum-Version schlug sich wacker. Besonders spannend war die Action im Koop-Modus, bei dem ein Spieler den Helikopter steuert und der andere den Jeep. Obwohl speziell für den Spectrum mit 128 KB angepasst, musste SWIV aus Speichermangel in zwei Teile zerlegt werden. Dafür gab es angenehm viel Abwechslung in Sachen Gegnertypen und Terrain.



» ROD LAND

■ ENTWICKLER: STORM SOFTWARE
■ JAHR: 1991

■ **Eine tolle Ergänzung** für die Spectrum-128-Bibliothek: Wer gern zuckersüße Gegner vermöbelte und genug von Bubble Bobble hatte, wurde hier fündig. Leider bot diese Version nur monochrome Grafiken mit schwarzem Hintergrund. Damals verzichtete man oft auf Farben, um das Scrollen flüssiger zu machen. Doof nur, dass es in Rod Land gar keine scrollenden Inhalte gab! Immerhin war das Gameplay selbst gelungen.



» THE ADDAMS FAMILY

■ ENTWICKLER: OCEAN
■ JAHR: 1992

■ **Im Gegensatz zu Rod Land** geizte dieser Plattformen nicht mit Farbe. Dadurch spielte sich The Addams Family nicht nur wie ein NES-Titel, es sah auch aus wie einer. Mit Gomez die riesige Spielwelt nach dem Rest der Familie abzusuchen war ein Heidenspaß. Dieses letzte Spectrum-Spiel von Ocean stellte einen wesentlich würdigeren Abschied dar als das zuvor erschienene Robocop 3.

Die Geschichte von

Baphomets Fluch

Baphomets Fluch war als Trilogie geplant, dennoch erschienen bereits fünf Teile der Adventure-Serie. Serienschöpfer Charles Cecil sprach mit **Retro Gamer** über seine Ideen für Teil 6. Und weshalb ihn der Fluch einfach nicht loslässt.



» [PC] Mit diesem Fundstück rücken die Tempelritter in den Fokus.



» [PC] Nicos Freund André Lobineau tritt in den ersten drei Teilen auf, stets kritisch beäugt von George.

» [PC] Paris gehört genauso zu *Baphomets Fluch* wie seine Protagonisten George und Nico.



» [PC] George in einer typisch tückischen Situation, diesmal versteckt im Schrank.

» [PC] Lady Piermont ist einer der überzeichneten, äußerst liebenswerten Charaktere.



I am Lady Piermont. The common reaction is to kneel and stutter, but it's not obligatory.

George Stobbart, der männliche Held aus *Baphomets Fluch*, wurde oft dabei erwischt, wie er sich in Angelegenheiten einmischte, in die er seine Nase besser nicht reingesteckt hätte. Aber um eine Erklärung, wie er in diese Situation gekommen ist, war er auf seinen Abenteuern rund um den Globus nie verlegen.

Wie viel sein Schöpfer (und der dazugehörigen Adventure-Reihe *Baphomets Fluch*), Charles Cecil, von sich selbst in George hat einfließen lassen, sei dahingestellt. Eine Gemeinsamkeit haben wir aber bereits gefunden: Als wir Charles auf *Baphomets Fluch* ansprechen, beginnt er gleich damit, uns dessen Geschichte in einem Redeschwall und Detailgrad zu erläutern, wie es wohl auch George nicht besser könnte. Die Geschichten des Mitbegründers von Revolution Software sind so lebendig und spannend, dass sie seinen Adventure-Stories kaum nachstehen.

Um die Historie von *Baphomets Fluch* zu ergründen, müssen wir etwas weiter zurückgehen. Charles Cecils Freund Sean Brennan war 1991 zu Virgin Interactive gewechselt, nachdem sein vorheriger Arbeitgeber Mirrorsoft in die Binsen gegangen war. Der Wechsel erwies sich als Glücksfall für Charles' Studio Revolution Software: Sean glaubte an die kleine Entwicklerschmiede aus York und nahm bei Virgin sowohl das Fantasy-Abenteuer *Lure Of The Temp-tress* als auch das SF-Adventure *Beneath A Steel Sky* unter seine Fittiche. Charles hatte auch bereits einen Ansatz für sein nächstes Spiel: „Mir gefiel die Idee, ein Adventure-Spiel mit Hieroglyphen zu machen.“ Allerdings sagte ihm Sean, dass sich Spiele mit Ägypten-Bezug nicht gut verkaufen würden. „Sehr weise Worte. Ich bin sicher, dass er recht hatte“, schmunzelt Charles.

Für das dritte Spiel entschied Virgin, Charles mehr Mittel zur Verfügung zu stellen. Während eines Restaurant-Besuchs entstand die wesentliche Idee zum neuen Projekt. Charles reist gedanklich zurück: „Sean hatte gerade *Das Foucaultsche Pendel* von Umberto Eco gelesen und erzählte mir von den Tempelrittern als Antihelden. Ich hatte von den Tempelrittern gehört, wusste aber nur wenig über sie. Je mehr er erzählte, desto passender fühlte es sich an, sie irgendwie ins Spiel einzubinden.“

Bei *Das Foucaultsche Pendel* handelt es sich um einen mehr als 800 Seiten dicken Roman, in dem insbesondere Verschwörungstheorien eine wichtige Rolle spielen. Wie alle Eco-Romane das Gegenteil seichten Lesestoffs, aber eine gelungene Verknüpfung von Abenteuer-, Krimi- und Wissensroman. Der Ich-Erzähler Causabon ist ein Experte für Tempelritter, die im Namen der Kirche in den Kreuzzügen kämpften – und von denen einige Verschwörungstheoretiker glauben, dass sie selbst heute noch existieren.

Charles nahm sich für die Geschichte noch ein weiteres einflussreiches Buch vor. Michael Bagent, Richard Leigh und Henry Lincoln gehen im *Der Heilige Gral und seine Erben* (in Deutschland 1984 erschienen) davon aus, dass Jesus Christus seine Bekannte Maria Magdalena geheiratet hat und aus ihrer gemeinsamen Blutlinie der Heilige Gral hervorging.

„Das Buch beschäftigt sich auch mit der Bruderschaft vom Berg Zion, und das ist genial!“, erläutert Charles. Er bezieht sich auf den Franzosen Pierre Plantard de Saint-Clair, der sich die Bruderschaft vom Berg Zion schlicht ausgedacht hatte. Charles fährt fort: „Plantard hatte vermutlich Minderwertigkeitskomplexe. Um vor seinen Freunden prahlen



» [PC] Die ersten beiden Spiele setzen auf Point-and-click, George kann hier nicht runterfallen.



» [PC] Nico weiß sich in gefährlichen Situationen selbst zu helfen.



» [PC] Die Kommunikation zwischen George und Nico läuft nicht nur vis-à-vis.

George spricht

Wir befragen Rolf Saxon, der in der englischen Fassung Georges Stammsprecher ist.

RG: Wie wurdest du Sprecher von George?

RS: Ich kannte Hazel Ellerby, die erste Nico Sprecherin, von der Schauspielschule. Sie war bereits gecastet und schlug mich für die Rolle des George vor. Ich traf mich mit dem Verantwortlichen in Covent Garden, und er bot mir gleich den Job an. Die Aufgabe war ungewöhnlich, das Vertonen von Spiele Charakteren steckte damals noch in den Kinderschuhen.

RG: War es ein schwieriges Projekt für dich?

RS: Das erste Spiel war riesig. Ich wurde für fünf Acht Stunden Tage engagiert, am Ende wurden daraus sechs Zwölf Stunden Tage. Und sie buchten mich gleich noch für eine zweite Woche mit demselben Zeitaufwand. Ich bekam den ersten Teil des Skripts, das so etwa 200 Seiten hatte. Das war etwa ein Drittel des Gesamtumfangs!

RG: Sehr anstrengend also?

RS: Es gab deshalb so viele Sprechzeilen, da der Spieler eine Reihe von Optionen wählen konnte. Wenn du George etwas aufheben lässt und es stehen zehn verschiedene Möglichkeiten offen, musst du Hinweise geben, die weder zu groß noch zu klein sind. Der Spaß bestand im Rumflachsen. Wenn der Spieler wiederholt versucht, etwas zu nehmen, von dem er

bereits gesagt bekommen hat, dass es keinen Zweck hat, steckt er offenbar fest. Um Frust zu vermeiden, sagten wir für diese Fälle etwas Lustiges.

RG: Wie hast du die richtige Stimme gefunden?

RS: Ich hatte eine bestimmte Idee für George, die etwas ganz anderes gewesen wäre. Aber mir wurde klar, dass es schwierig würde, diese Stimme über längere Zeit zu halten. Deshalb benutzte ich meine eigene.

RG: Hast du deine Parts unabhängig oder zusammen mit den anderen Sprechern aufgenommen?

RS: Je nachdem. Wenn es eine Menge Interaktion mit anderen Charakteren gibt, ist es immer besser, wenn die Sprecher dabei sind. Es gab aufgrund von Konflikten in den Zeitplänen Situationen, wo ich Szenen aufnehmen musste, während mein Dialogpartner seinen Teil erst später aufzeichnete. Dazu gibt es keine Alternative, aber so ergibt es dann nicht immer das beste Resultat. Am besten funktioniert die Arbeit zusammen.

RG: Charles Cecil spricht den Charakter Gehnen in Baphomets Fluch 5. War er gut?

RS: Er war großartig! Ich hatte ihn bereits seit Jahren gefragt, aber er wollte nie eine Rolle sprechen. Er war so nervös und wollte uns nicht enttäuschen. Er wollte nicht, dass die Leute sagen: „Das Spiel war gut, mit Ausnahme dieses einen Typen, der zur Hölle war das?“ Wenn es schrecklich gewesen wäre, hätten wir es ihm gesagt. Aber das war er nicht, er kennt die Charaktere in und auswendig.

» [PC] Typischer Humor in *Baphomets Fluch*: Um das Rätsel zu lösen, schütteten wir Tequila in Laines Wein.



» Rolf Saxon

Enträtsle mich

Fünf Rätsel aus der Serie und wie ihr sie erfolgreich bewältigt.

DER START

■ Laut Charles Cecil ist der Beginn des ersten Spiels, als George seine ersten Recherchen zum Clown-Killer anstellt, essenziell für die gesamte Serie: „Ich mag, wie er die Puzzle-Teile zusammenfügt.“

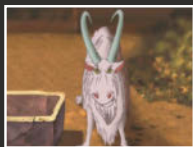
LÖSUNG: Durch einen Gullideckel gelangt ihr in den Kanal, wo ihr eine rote Nase, ein Taschentuch und ein Kostüm findet. Indem George die Klamotten einem alten Mann zeigt, erhält er die Nummer des Schneiders, der sie herstellt hat.



ZIEGEN-RÄTSEL

■ Ebenfalls in Teil 1 trifft ihr auf diese Ziege, die euch den Weg zu einer Ausgrabungsstätte im Untergrund versperrt. Sie stößt euch um, sobald ihr euch nähert. Im Director's Cut wurde die Szene entschärft, im Original hatten viele Spieler Probleme damit.

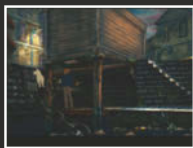
LÖSUNG: Wenn die Ziege George umwirft und sich umdreht, müsst ihr so schnell wie möglich den Pflug anklicken, an dem sie sich schließlich verfängt. Nun könnt ihr weiter.



DEN HUND BADEN

■ Im zweiten Teil ist es keine Ziege, sondern ein Hund, den ihr loswerden müsst, um gefahrlos über einen Zaun zu gelangen.

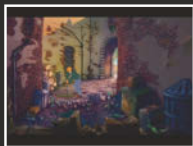
LÖSUNG: Zunächst müsst ihr den Nachtwächter aus seiner Hütte vertreiben und dann durch die Falltür hinein. Klagt nun ein paar Hundekuchen und legt sie auf die Plattform. Nutzt als Nächstes den Bootshaken, um den Köter ins Wasser zu befördern.



FLIESENRAUM

■ Dieses Rätsel unterstreicht, dass Baphomets Fluch 3 ganz andere Rätsel-Schwerpunkte setzte als der Rest der Serie. Nico und George müssen zusammenarbeiten und auf bestimmte Kacheln treten.

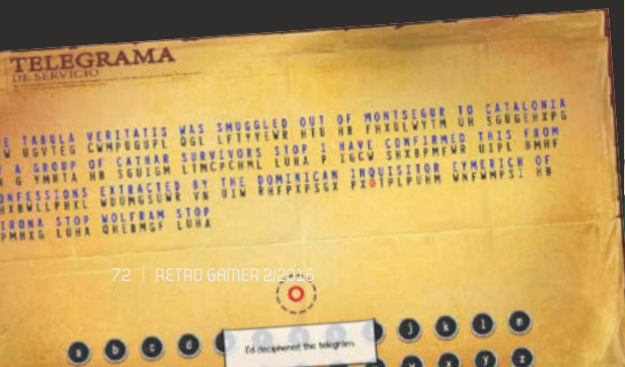
LÖSUNG: Stellt Nico auf die Fisch-Kachel, woraufhin alle Fisch-Kacheln aufleuchten. Diese kann George nun gefahrlos betreten. Wechselt dann mit Nico zur Skorpion-Kachel, damit George weitergehen kann. Den Rest findet ihr sicherlich selbst raus...



DAS TELEGRAMM

■ In Baphomets Fluch 5 müsst ihr dieses Telegramm dechiffrieren und herausfinden, wie ihr die Buchstaben korrekt ersetzt.

LÖSUNG: Klickt einen Buchstaben im Telegramm an und wählt unten den korrekten Austauschbuchstaben aus, bis der Text Sinn ergibt. Das Telegramm beginnt (bewusst ohne Umlaut) mit „Ueberlebende Katharer haben die Tabula Vertatis“.



» [PC] Ein bekanntes Element der Reihe: die Schnellreise per Karte.

» Ich hatte von den Tempelrittern gehört, wusste aber nur wenig über sie.«

CHARLES CECIL

► zu können, erfand er allerlei Geheimgesellschaften, wozu auch die Bruderschaft vom Berg Zion zählt. Sein Genie bestand darin, gefälschte Geheimdokumente etwa in der Pariser Nationalbibliothek zu platzieren, in der Hoffnung, dass irgendwer sie entdecken wird. Er hätte wohl in seinen wildesten Träumen nicht damit gerechnet, dass Baigent, Leigh und Lincoln darüber stolpern und seine Fälschung für bare Münze nehmen würden.“

Charles holte sich für die Entwicklung des Spiels (im Original übrigens *Broken Sword* genannt) Unterstützung ins Boot. Als Producer wählte er Steve Ince. Dave Cummins und Jonathan Howard arbeiteten am Skripting, während James Long Hauptprogrammierer wurde. Ebenfalls dabei waren Tony Warriner als System-Programmierer und David Sykes, der die Game Tools entwickelte. Stephen Oades wiederum war als Animation Director beteiligt, eine talentierte Londoner Cartoon-Firma namens Red Rover übernahm das Charakterdesign. „Außerdem nahm ich wieder Kontakt mit dem Komponisten Barrington Pheloung auf, mit dem ich oft Cricket gespielt hatte“, schließt Charles seine Aufzählung.

U m die Historie der Tempelritter zu recherchieren, ging Charles Cecile der Sache im wahrsten Sinne des Wortes auf den Grund: „Ich besuchte auch die

Kanäle und Katakomben unter Paris. Es gibt da einen Abschnitt, wo Millionen von Knochen eingebettet wurden, wobei Schädel und Schenkelknochen sauberlich zusammengefügt sind. Sie befanden sich einst in einer Grabstätte unter der Kirche Aux Saints-Innocents, die sich in der Nähe der Pariser Markthallen Les Halles befand. Da die Grabstätte überfüllt war, musste sie verlegt werden, und man wählte die Katakomben.“

Überhaupt war Charles schon seit Jahren Paris verfallen. „England war sehr armselig in den 60ern und 70ern, London ein einziges Grau in Grau“, beschreibt er seine damalige Wahrnehmung. „Paris hingegen war elegant. Die Leute bewegten sich anders und trugen hellere Kleidung. Man saß in Restaurants und aß unglaubliches Essen. Das Bild von Paris in Baphomets Fluch entstand aus diesen Eindrücken meiner jüngeren Tage. Diese vor Leben sprühenden

Orte wollte ich in meinem Spiel haben!“ Paris als Handlungsort war somit beschlossen und das Team begann mit einigen groben Artworks. „Was Steve Oades mit Pixeln anstellen konnte, war unglaublich“, schwärmt Charles.

Um das Grafikerteam noch zu verstärken, besuchte er das Ballyfermot College of Further Education in Dublin. „Es war sehr angesehen und die Nachwuchsquelle für das Don Bluth Studio in der Stadt. Ich traf mich dort mit einigen Professoren und Dozenten. Eoghan Cahill zeigte mir einige seiner Entwürfe, und die haben mich umgehauen.“ Eoghan schien die Nase voll vom Dozentendasein zu haben und Charles heuerte ihn für *Baphomets Fluch* an.

„Er neigte dazu, die Leute verrückt zu machen, indem er sagte, weshalb kannst du nicht dieses oder jenes tun“, lacht Charles. „Aber das Team hatte nie einen guten Grund, warum sie es nicht könnten. Eoghan versuchte immer, die Grenzen zu sprengen. Die Hälfte des Teams empfand das als irritierend, aber ich liebte ihn, selbst wenn er ziemlich viel redete.“

Baphomets Fluch dreht sich um den amerikanischen Touristen George Stobbart und die französische Journalistin Nico Collard. Ihre Wege kreuzen sich, als sie Zeugen eines Anschlags werden. Gemeinsam versuchen sie herauszufinden, weshalb ein Clown eine Aktentasche in einem Pariser Café gestohlen und durch eine Bombe ersetzt hat. Die beiden entdecken schließlich ein antikes Manuskript, das eine Erzählung der Tempelritter enthält. Der Spieler übernimmt abwechselnd beide Protagonisten, untersucht genretypisch die Umgebung mit dem Cursor und spricht Nebencharaktere an. Er schaut Items an und verwendet sie, um die zahlreichen Rätsel zu lösen. Bei alledem treibt ihn nicht bloß ►



» [PC] Die flüssigen Animationen und der Zeichentrick Stil sind Markenzeichen der Serie.

LC-POWER™

www.lc-power.com

TANK-BUSTER GAMING 978BG

- 2x USB 3.0 / 2x USB 2.0 / HD Audio
- Hot-Swap-Feature für bis zu sechs 3,5"-HDDs
- inkl. drei 120mm-Gehäuselüfter (rot beleuchtet)
- bis zu acht Gehäuselüfter montierbar (optional)
- Gehäuse innen basaltgrau lackiert
- Vorrichtung für Wasserkühlung
- Einbaurahmen für 3,5"-HDDs demontierbar
- Lüftersteuerung
- inkl. demontierbarem Netzteilstaubfilter
- Netzteil unten montierbar
- Seitenteil mit Acrylglas-Fenster
- bis zu vier Grafikkarten verbaubar

LC-25U3-OUTDOOR

2,5"-Festplattengehäuse

IP54-zertifiziertes & stoßsicheres externes Festplattengehäuse für eine 6,35cm/2,5"-SATA-HDD/SSD mit einer Bauhöhe von bis zu 9,5 mm.

Das Gehäuse bietet Ihnen ein stilvolles, modernes Design und einen USB 3.0-Anschluss für höchste Datenübertragungsgeschwindigkeiten.

- IP54-zertifiziert - spritzwasser- & staubgeschützt
- Stoßsicher bis zu einer Fallhöhe von ca. 1,30 m
- USB 3.0, abwärtskompatibel zu USB 2.0/1.1
- Unterstützt SATA I/II/III bis zu 6 Gb/s



Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

Globetrotter George

Die Abenteuer in *Baphomets Fluch* führen rund um die Welt.

► die Geschichte an, sondern auch einige süffisante Dialoge. Charles' Aufgaben waren das Rätseldesign und die Geschichte, wobei er seine eigene Familie als Inspirationsquelle nahm. Der Abstecher von George ins irische Lochmarne etwa kommt im Spiel vor, weil Charles' Schwager Noirin im Westen von Limerick County wohnt, in einem Städtchen namens New-castle West. „Dort gibt es tatsächlich eine Burg der Tempelritter“, verrät Charles. „Allerdings habe ich den Namen fürs Spiel geändert, damit er irischer klingt.“ Aufgrund solcher Bezüge aus dem familiären Umfeld ist *Baphomets Fluch* ein sehr persönlicher Titel für ihn. „Mein Onkel kämpfte im portugiesischen Bürgerkrieg. Als ich 10 oder 11 war, nahm mich meine Mutter mit nach Paris, um ihn zu besuchen. Er war ein Revolutionär und ein geflüchteter Kommunist des Bürgerkriegs. Ich benannte die Gräfin de Vasconcellos [eine spanische Aristokratin im Spiel, Anm. d. Red.] nach ihm und meiner Tante.“

Wir wollen von Charles weitere Charaktere wissen, die ein reales Vorbild haben, und er tut uns den Gefallen: „Meine Frau und ich besuchten einmal einen Freund in Paris. Dabei trafen wir auf einen Concierge, der sehr freundlich war – bis er merkte, dass wir Engländer sind. Dann schaltete er unvermittelt um, so als wir das Fürchterlichste überhaupt getan hätten. Also wurde er zu Albert dem Hausverwalter.“ Müssen wir betonen, dass Albert nicht gerade der angenehmste Zeitgenosse ist?

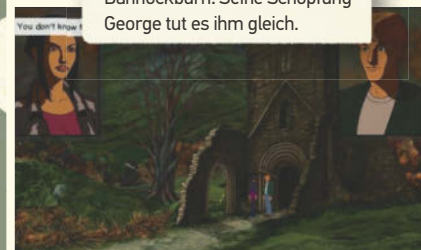
Auf dem Rückweg zum Flughafen, wir sind immer noch beim Besuch in Paris, geriet Charles in einen Stau. „Ein Polizist versuchte den Verkehr zu regeln, doch alle fingen an zu hupen. Am Ende gab er es auf, setzte sich hin und bestellte ein Glas Wein. Danach löste sich der Stau schnell von selbst auf.“ Dieser reale Polizist war die Inspiration für den Gendarm, auf den man in den ersten beiden Teilen von *Baphomets Fluch* im Montfaucon in Paris trifft. Charles ist von seiner Methode überzeugt: „Die besten Charaktere sind immer die, die auf einer realen Person basieren. Und die schwächsten jene, die man sich einfallen lässt, weil man glaubt, sie würden zu einem bestimmten Rätsel passen.“

George and Nico verdanken ihr Bildschirmleben dem Grundgedanken, dass das Spiel enorm von zwei miteinander sprechenden Hauptpersonen profitieren würde. „So kann man die Exposition befördern“, erklärt Charles – also die Handlungsträger charakterisieren, ohne dass man dazu Erklärungstexte einblenden müsste. Aber weshalb entschied er sich für einen Amerikaner und eine Französin? „Nun, die Handlung spielt in Paris, also musste einer der Charaktere von dort stammen. Danach fragte ich mich, welche Konstellation ideal wäre, welche Figur das beste Gegenstück darstellen würde. Also entschied ich mich für eine kecke französische Einheimische und das Gegenteil davon: einen lässigen kalifornischen Touristen. Aus den Unterschieden zwischen beiden ergab sich direkt eine Menge von Story-Bestandteilen und Rätseln.“

Das erste *Baphomets Fluch* von 1996 kam sehr gut bei den Spielern an – und auch in der Presse. So schrieb Michael Galuschka in der *Power Play 10/1996*: „Ist schon die Grafik samt Animationen Extraklasse, so setzt der stets perfekt zur Örtlichkeit passende Sound dem Ganzen die Krone auf.“ Ein Nachfolger war nach dem auch kommerziellen Erfolg eine klare Sache. Allerdings ließ Virgin Interactive ►

SCHOTTLAND

■ Charles besuchte einst die St. Ninians Church in Stirling, nahe des Ortes der Schlacht von Bannockburn. Seine Schöpfung George tut es ihm gleich.



USA

■ Erstmals in Teil 4 sehen wir George in seinem Heimatland, denn das vierte Abenteuer beginnt in New York City – wo er gleich mit ein paar finsternen Gesellen konfrontiert wird.



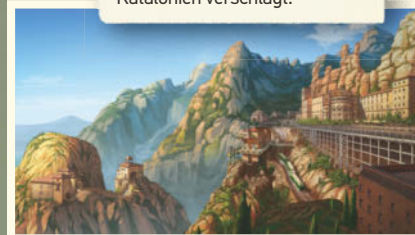
FRANKREICH

■ In diesem Land beginnt *Baphomets Fluch 1*. Seitdem ist Frankreich integraler Bestandteil der Reihe und tauchte in jedem Teil auf.



SPANIEN

■ George besucht Spanien im ersten sowie im bislang letzten Teil, wobei es ihn zur Costa Cálida sowie nach Murcia in Katalonien verschlägt.



QUARAMONTE

■ Diese angeblich mittelamerikanische Stadt existiert in Wahrheit nicht. George trifft hier auf das oft in der Serie auftauchende Touristenpaar Duane und Pearl.



DIE KARIBIK

■ In *Baphomets Fluch 2* sucht George an diesem exotischen Ort nach einem gestohlenen Maya-Stein. Vorbild war ein Paarurlaub auf den Seychellen.



HISTORIE: BAPHOMET'S FLUCH



IRLAND

■ Die fiktive Stadt Lochmarne (die aber die irische Stadt Newcastle West zum Vorbild hat) erkundet George in Teil 1. Wäre nicht die störrische Ziege, wäre es noch schöner dort...

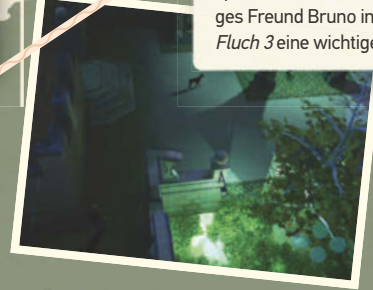


ENGLAND

■ Auch England wird mehrfach besucht. Natürlich geht's nach London, am Ende von Teil 3 landet George zudem in Glastonbury.

TSCHECHIEN

■ Prag und ein altes Schloss spielen bei der Rettung von Georges Freund Bruno in *Baphomets Fluch 3* eine wichtige Rolle.

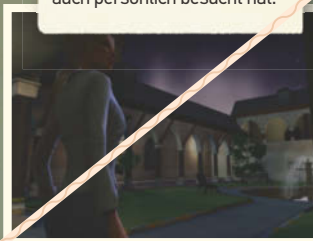


ITALIEN

■ In Rom gibt es in *Baphomets Fluch 4* einige Action auf der Jagd nach Anna-Maria Press, die Teil der „Engel des Todes“-Verschwörung ist.

TÜRKEI

■ Der Topkapi-Palast ist ein beeindruckendes Bauwerk, das Charles Cecil mittlerweile auch persönlich besucht hat.



SYRIEN

■ George trifft in Syrien auf einen ziemlich coolen Kebab-Händler, entdeckt dort aber auch Mitglieder des Assassinenkults Hashashin.

ÄGYPTEN

■ Im Land der Pharaonen muss sich George mit Hilfe einer Armillarsphäre den Weg an Wachen und ihren Hunden vorbei bahnen.



DER KONGO

■ Schlechtes Wetter und ein besoffener Pilot sind alles, nur keine gute Mischung, weshalb George im Kongo erst mal abstürzt.

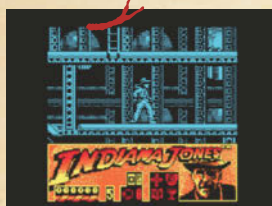
IRAK

■ Charles war fasziniert von Göbekli Tepe im Irak, der ihm wie der Garten Eden vorkam. In *Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall* warnt George Nico eindringlich, sie solle nicht von den Äpfeln abbeißen...

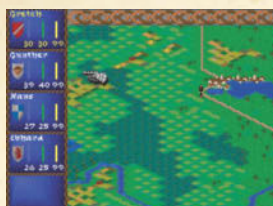


Tempelritter

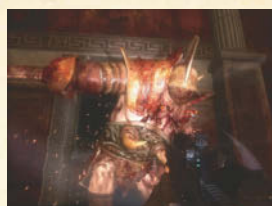
Fünf weitere Spiele mit Templer-Bezug.



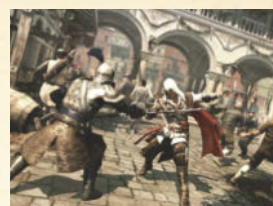
■ **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** CPC, 1989



■ **DARKLANDS** PC, 1992



■ **CLIVE BARKER'S JERICHO** PC, 2007



■ **ASSASSIN'S CREED II** PC, 2009



■ **THE SECRET WORLD** PC, 2012

Das fehlende Baphomets Fluch

Ein Blick auf Baphomets Fluch 2.5.

Lange nach dem Release von *Baphomets Fluch 2* wünschte sich eine Gruppe deutscher Fans, dass die Geschichte von George und Nico endlich weitergeht – die Serie legte damals eine lange Pause ein. Diese Fans taten sich zusammen, um in Eigenregie *Baphomets Fluch 2.5* zu entwickeln – und erhielten dafür sogar direkten Support von Revolution, die ihnen Assets zur Verfügung stellte. Im Jahr 2002 erschien der erste Screenshot, also ein Jahr vor *Baphomets Fluch 3*.

Der Aufwand hinter dem Fanprojekt war groß, und 2008 wurde es tatsächlich fertig. Es enthielt sogar Sprachausgabe, bei der der damalige deutsche George-Stammsprecher Alexander Shottky mitwirkte. Im Spiel erfährt George, dass Nico tot sei. Tatsächlich lebt sie, ist aber in Gefahr. Sie wird des Mordes am Bürgermeister der Stadt beschuldigt.

Die Animationen stehen dem Vorbild ins nichts nach. Da Entwicklungsleiter Daniel Butterworth wusste, dass die Reihe auch im englischsprachigen Raum beliebt ist, spendierten die Macher *Baphomets Fluch 2.5* sogar noch eine englische Sprachfassung. Rolf Saxon konnten sie dafür allerdings nicht gewinnen. Stattdessen wird sein Sprechpart von Stan Burdman übernommen, der kein adäquater Ersatz ist. Aber wen interessiert das schon, wenn man in der deutschen Fassung Pigulla und Schottky haben kann? Das Fanadventure könnt ihr auf der offiziellen Website kostenfrei herunterladen: www.baphometsfluch25.de/downloads/vollversion.htm

► dem Studio für *Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis* nur wenig Zeit. Der Publisher war der Meinung, dass es vom Erfolg des Vorgängers nur dann profitieren könne, wenn es innerhalb eines Jahres fertig würde. Die Tempelritter blieben diesmal außen vor, an ihre Stelle rückte ein Mysterium rund um einen Stein der Maya. Teil 2 spielt sechs Monate nach dem ersten, aber Charles war vom Hintergrund der Handlung nicht so fasziniert:

„Wenn ich ehrlich bin, interessierten mich die Maya nicht so sehr. Klar sind die Maya, ihre Menschenopfer und so weiter generell spannend, aber für mich war das nicht vergleichbar mit meiner Leidenschaft für die Tempelritter.“ Die kurze Entwicklungszeit erforderte schnelle Entscheidungen vom Team, das beinahe dasselbe wie im Erstling war. „Die Rätsel waren aufgrund der knappen Zeit einfacher, aber es gab einige sehr schöne in Marseille“, analysiert Charles. „Letztlich will man lohnenswerte Szenarios entwerfen, in denen man Rätsel löst, die eine Einheit mit dem Fortgang der Geschichte bilden.“

Aufgrund des engen Zeitkorsetts war es Charles nicht möglich, in Marseille ausgiebig zu recherchieren. Deshalb sind beispielsweise die Kräne am Hafen denen aus York nachempfunden, wo Revolution Software ansässig ist. „Wir schauten uns den Fluß Ouse an und studierten die Brücke in York“, erzählt Charles. Ähnlich handelte er es für den karibischen Schauplatz: „Meine Inspiration dafür entstammt einer Zeit, als wir noch keine Kinder hatten und wir uns prächtig fühlten.“ Was er damit meint, ist ein Urlaub mit seiner Frau auf den Seychellen. Charles entschuldigt sich für diese – vermutlich nur in seinen Augen mangelhafte – Form der Recherche: „Wir hatten einfach viel Druck, das Spiel fertigzustellen.“

Wie Teil 1 wurde *Baphomets Fluch 2* nicht nur für PC, sondern auch für PlayStation entwickelt. Revolution hatte eine gute Beziehung zu Sonys Phil Harrison, der Charles die PSX noch vor ihrem UK-Launch zeigte. Es war auch nicht Virgin, die die Baphomet-Spiele für PlayStation herausbrachten, sondern Sony selbst. Virgin hingegen zeigte Charles *Creature Shock* und teilt ihm mit, so müssten PlayStation-Spiele aussehen. Komisch nur, dass beispielsweise das *Official PlayStation Magazine* eine 9 von 10 Punkten für Teil 1 vergab. Jedenfalls lohnte sich die Entscheidung für Revolution Software: Allein *Baphomets Fluch 1* verkaufte sich 500.000-mal. „Die PlayStation war gut für uns“, freut sich Charles.

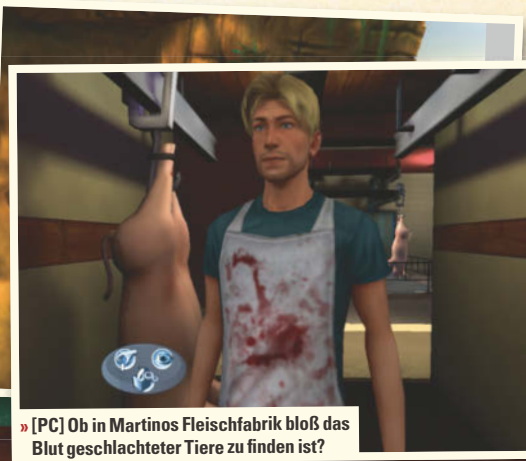
» Ich ermutigte die Scripter, eigene Rätsel einzubauen. Ich hätte die Gefahr dahinter sehen müssen. « CHARLES CECIL

Doch für den Nachfolger lief es weniger gut: „Die klassischen Adventures hatten damals ausgedient“, grämt sich Charles Cecil. Das führte zu einer Auszeit von

nicht weniger als sechs Jahren für die Serie. Als sie dann zurückkehrte, sah sie anders aus, weil sie den Sprung auf 3D gemacht hatte. Aber nicht alles war anders, Charles brachte die Tempel zurück.

„Es ist tatsächlich sehr lustig, dass ich oft mehr Glück als Verstand hatte, wenn es um die Tempel und mich ging“, schmunzelt. „Als ich in der Dordogne mit meinem Sohn Kanu fuhr, erkundete meine Frau ein kleines Dorf namens Floirac und eine Kunstgalerie dort. Sie sah ein Buch mit einem Tempelritter-Symbol auf dem Einband. Sie nahm es in die Hand, und der Galeriebesitzer fragte sie, weshalb sie das interessiere.“ Der Mann hieß Jean-Luc Chaumeil. In den 70ern hatte er Pierre Plantard interviewt und erkannt, dass er ein Betrüger ist. Charles kann es immer noch nicht glauben: „Wir waren in diesem kleinen Dorf mitten in Frankreich quasi über den weltgrößten Experten für die ganze Bruderschaft des Zion gestolpert. Unglaublich!“

Charles fühlte sich mit diesem Storyansatz viel wohler als mit den Maya von Teil 2 und hatte zudem mehr Zeit, um sie im Detail auszuarbeiten. „Im ersten Spiel sollten sich die Tempel als die Bösen herausstellen, aber meine Mutter wollte das nicht“, erzählt Charles. „Sie sagte: ‚Ich mag die Tempel,“



» [PC] Ob in Martinos Fleischfabrik bloß das Blut geschlachteter Tiere zu finden ist?

weshalb müssen sie die Bösen sein?' Und damit hatte sie absolut recht! Ich wandelte die Templer also in Neo-Templer um, was George die Möglichkeit gab, sie damit zu konfrontieren, dass sie gar nicht für die Werte der echten, historischen Templer stehen."

Charles' Mutter Veronica half der Serie auch in anderer Hinsicht, wenngleich eher indirekt: Als Kind erzählte sie ihm, wie sie mit 25 Jahren ihre Heimat verließ,

weil ihr Vater für eine multinationale Firma im Kongo arbeitete. In der Folge musste die Familie mit dem erst elf Monate alten Charles vor einer blutigen Revolution fliehen. Daher stammte die Idee für die Rückkehr in den Kongo im dritten Spiel. Veronica berichtete auch in ihrem Buch *Drums On The Night Air: A Woman's Flight From Africa's Heart of Darkness* über ihre damaligen Erlebnisse.

Revolution hatte ambitionierte Pläne für *Baphomets Fluch 3* und betrachtete es damals als den Abschluss der geplanten Trilogie. „Deshalb haben wir dieses überdramatische Ende, mit George, der ein Schwert in Händen hält“, erläutert Charles. Aber weder für die Spieler noch für die Entwickler fühlte sich das so passend an, wie es hätte sein müssen.

Die Story von *Baphomets Fluch 3* ist vielleicht die stärkste der Serie, spielerisch setzte Teil 3 jedoch zu stark auf Kistenschiebe-Rätsel – was vielleicht dem Glauben geschuldet war, man müsse die 3D-Engine ausnutzen. Die Gewichtsverlagerung im zu Beginn abgestürzten Flugzeug ist noch nett, später nervt die schiere Masse solcher Aufgaben. „Im Flugzeug funktionierte das gut sowie bei Rätseln, wo sich mittels Druckplatten Türen schließen. Aber da wir die Grafiken hatten, ermutigte ich die Scripter, ihre eigenen Kisten-Rätsel einzubauen. Ich hätte die Gefahr erkennen müssen, dass das in langatmigem Herumgeschiebe enden würde. Das bremste die Dinge aus.“

Zur selben Zeit zerbrach die Beziehung zwischen THQ und Revolution. „THQ machte mit dem dritten Spiel mehrere Millionen Dollar Gewinn, wir hingegen einen beträchtlichen Verlust. Diese Firma versprach uns eine Sache, nur um sie dann nicht einzuhalten, das führte zu einem engen Budget für uns.“ Als man sich Gedanken über *Baphomets Fluch 4* machte, war Revolution in einer schwachen Position. Charles beteiligte Sumo Digital, aber das Spiel war unterfinanziert. Sumo pumpte viel eigenes Kapital hinein und nutzte die eigene Technik, um die Kosten gering zu halten. Aber das Ergebnis war immer noch ein schlechteres Spiel als die vorherigen.

„Jedes Problem mit Teil 4 muss man mir als Designer und dem kleinen Budget zur Last legen“, sagt Charles. *Baphomet Fluch 4* erschien nur für

PC, blieb aber bei der 3D-Grafik, wenn auch mit Sumos Emmersion Engine, und nutzte ein offenkundig zusammengeschustertes Point-and-Click-System. „Ich mochte die Idee, Istanbul einzubauen, das ist eine umwerfende Stadt“, berichtet Charles. „Ich kannte den Topkapi-Palast nicht, den wir im Spiel verwendeten, aber ich war anschließend dort. Vor ein paar Jahren besuchte ich den Göbekli Tepe, einen 15.000 Jahre alten Tempel, der sich wie der Garten Eden anfühlte. Aber wir waren nahe der syrischen Grenze und man konnte Rauchwolken von den Bombenangriffen sehen. Das inspirierte mich später Teil 5, aber *Baphomet 4* verlegten wir in den Irak, was aus unserer Sicht sinnvoller war.“

Als der fünfte Teil erschien, war Revolution in großen Schwierigkeiten. Das Studio hatte viel Geld verloren und musste einen Kredit mit einer Laufzeit von zehn Jahren aufnehmen. Wir wollen von Charles wissen, wie es dazu kommen konnte. „THQ nahm fünf Millionen Dollar mit Teil 3 ein, doch das Finanzierungsmodell war so verkorkst, dass unser Anteil nur sieben Prozent des Retailpreises betrug, was nicht genug war, um unsere Kosten für Entwicklung, Lokalisation und QA zu decken. Wir hatten Verbindlichkeiten in Höhe von mehreren Hunderttausend Pfund, und nach *Baphomet 4* waren sie noch gewachsen.“

Revolution suchte nach Wegen, liquide zu bleiben. Sie schmiedeten eine Partnerschaft mit Ubisoft und arbeiteten 2009 und 2010 an Director's Cuts der ersten beiden Teile für DS und Wii. Erfahrung auf Nintendo-Plattformen hatte das Studio schon mit der Umsetzung von Teil 1 für GBA im Jahr 2002 gesammelt. Von der Touchscreen-Nutzung auf DS profitierte Revolution, die Version war sehr gelungen. Dann klopfte Apple an die Tür...

„Wir erhielten fantastische Unterstützung von Apple für eine iPhone-Version, und das Spiel lief klasse. Dadurch kamen wir wieder in die schwarzen Zahlen“, freut sich Charles. Der eigentliche Durchbruch kam mit *Baphomets Fluch 2: The Director's Cut*: Apple nahm zudem Teil 1 in ihre „12 Days Of Christmas“-Aktion auf, sodass mehr als 2,5 Millionen Downloads anfielen – was den Gesamtabsatz versechsfachte. Und so konnte Revolution anfangen, über einen fünften Teil nachzudenken.

Charles entschloss sich dazu, es via Kickstarter anzuschreiben, um zusätzliche Mittel zu bekommen und direkt mit den Fans zu kommunizieren. Die Reihe kehrte wieder zu den 2D-Wurzeln zurück. Die Handlung beginnt in Katalonien und dreht sich um den Diebstahl eines Gemäldes, das ein weiteres Mysterium in sich birgt. Statt der Templer dreht sich dieses Mal alles um die Gnostiker. „Ich wusste sofort, was ich für *Der Sündenfall* wollte: George und Nico würden zurückkehren und genauso aussehen wie zuvor – handgezeichnete, gerenderte Hintergründe und eine gute Portion Humor“, sagt Charles.

Baphomets Fluch 5 erschien in zwei Hälften, die erste im Dezember 2013, die zweite im darauffolgenden April. Und es gibt Pläne für mehr. „Für Teil 5 haben wir den Fans ein traditionelles Adventure versprochen, das sich modern und zeitgemäß anfühlt“, konstatiert Charles. Und dann sagt er: „Ich habe schon Ideen für *Baphomets Fluch 6*. Es wird den sechsten Teil geben!“ Mehr verraten will er uns auch. Aber leider erst, „wenn die Zeit reif ist.“



Baphomets Fluch: Der Film

Die Kurzform: Ihr müsst noch warten...

Über den offiziellen *Baphomet*-Film hörten Fans bereits vor Jahren Gerüchte. Aber so schnell ist nicht damit zu rechnen, dass George und Nico tatsächlich in die Lichtspielhäuser kommen. „Wenn wir mit Leuten sprechen, fragen sie nach der Kernstory, aber ich habe keine“, sagt Charles. „Ich will neue Spiele machen, und wenn ich das Drehbuchschreiben an jemand anders abtreten könnte, dem ich vertraue, würde ich es tun. Die Leute warten auf mich und das ist meine Schuld.“

Sollte es einen Film geben, wird Rolf Saxon definitiv nicht als George dabei sein: „Ich bin viel zu alt, ich bin nicht blond, keine Chance, als George für einen Film gecastet zu werden. Ich käme für einen Cameoauftritt als Georges Vater infrage.“ Doch Rolf gibt zu, dass es seltsam wäre, jemand anders in Georges Rolle zu sehen, die er mit seiner Stimme seit fast 20 Jahren verkörpert.

„Sie müssen vorsichtig sein, wen sie wählen“, fügt er hinzu. „Wenn jemand anders George spielte, würde ich bis zu einem gewissen Ausmaß mit ihm zusammenarbeiten.“

» [iOS] Eine herzerweichende Szene in *Baphomets Fluch 5*, in der Bijou mit ihrem toten Ehemann Henri tanzen will. Also muss George dessen Rolle dort spielen.



» [iOS] Teil 5 wurde teilweise via Kickstarter finanziert.





Die Mitte der 90er Jahre war eine aufregende Zeit für Spieler. Ständige technische Weiterentwicklung ließ den Wunsch nach neuen Spielerfahrungen laut werden. Trotz dieser Erwartungshaltung hatte niemand das innovative *Crash Bandicoot* auf dem Zettel. Wir sprachen mit Andrew Gavin über den Helden, der für lange Zeit zu Sonys inoffiziellem Maskottchen wurde.



FAKTEN

- » PUBLISHER: SONY
- » DEVELOPER: NAUGHTY DOG
- » ERSCHIENEN: 1996
- » PLATTFORM: PLAYSTATION
- » GENRE: HÜPFSPIEL

Die Entwicklung neuer Videospiel-Marken stellt sich wohl mancher Spieler so vor: Vorstandsetagen mit wichtig dreinschauenden Managern, die wild mit Verkaufsberichten und Marktanalysen um sich wedeln. Aufgebauchte PowerPoint-Folien mit endlosen bunten Diagrammen. Also einen ausgereiften Plan, bei dem jedes noch so kleine Detail genauestens festgelegt ist. Tatsächlich aber entstanden einige der besten Spiele aller Zeiten ganz anders, nämlich organisch. Zu Beginn waren sie nicht mehr als eine großartige Idee einer Einzelperson oder kleinen Gruppe. Die Entwicklungsgeschichte gerade solcher Titel ist oft genauso spannend wie das eigentliche Spiel.

Die Geschichte von *Crash Bandicoot* ist eigentlich die Geschichte von Andrew Gavin und Jason Rubin. Die beiden gründeten ihr kleines Entwicklungsstudio, das heute unter dem Namen Naughty Dog weltweit bekannt ist, während ihrer Highschool-Zeit – im zarten Alter von 16 Jahren. Bereits 1994 hatten sie eine beeindruckende Referenzliste vorzuweisen, auf der sich Titel wie *Keef the Thief* oder auch *Rings of Power* wiederfanden. So richtig kam ihre Karriere aber erst an der Universität ins Rollen, als sie erstmals eigenes Geld investierten: In ein Prügelspiel namens *Way of the Warrior* für den

3DO. Ein Projekt, auf das der Publisher Universal Interactive Studios (UIS) aufmerksam wurde.

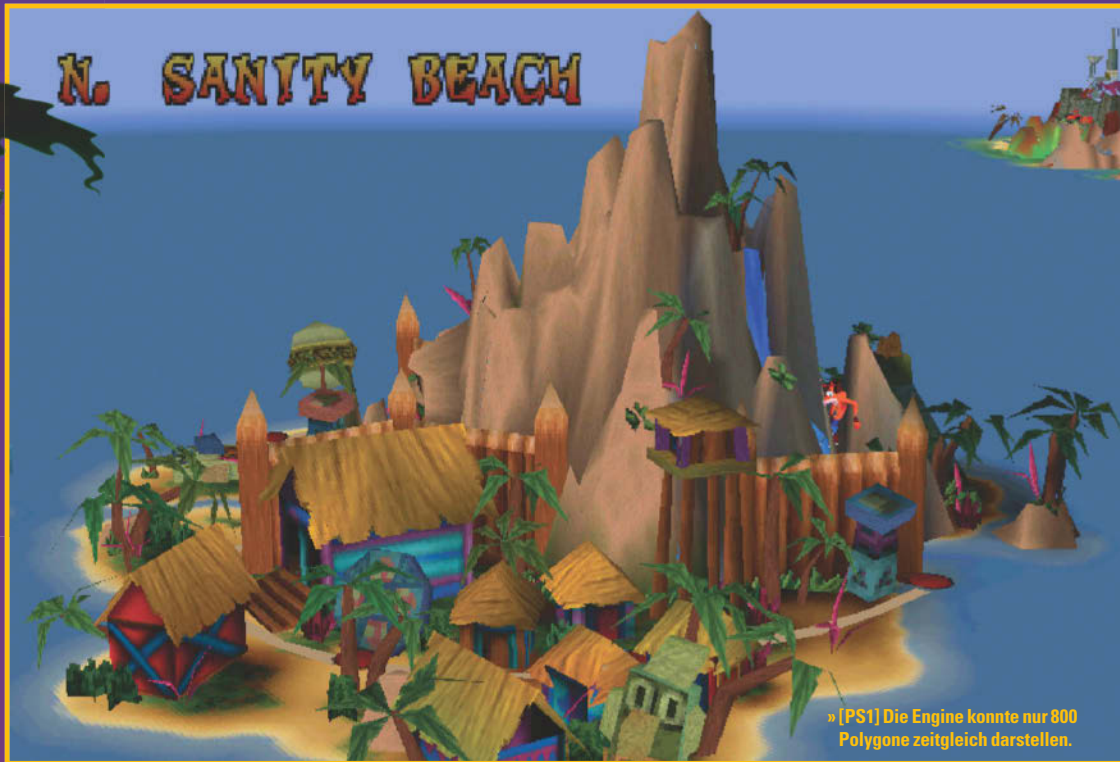
Nach der Veröffentlichung von *Way of the Warrior* erhielt Naughty Dog einen Vertrag über drei weitere Spiele, und außerdem Büroräume auf dem Gelände von Universal. Ein Deal, der das junge Studio so richtig in Schwung brachte! Was wörtlich gemeint ist, denn Naughty Dog verlegte seinen Firmensitz von Boston nach Los Angeles, also von der Ostküste der USA an die Westküste. Ein heftiger Road Trip, der so

manche Freundschaft in eine tiefe Krise stürzen würde.

Nicht so bei Gavin und Rubin. Die lange Fahrt erwies sich vielmehr als Glücksfall, wie sich Andrew erinnert: „Jason und ich hatten bereits monatelang über unser nächstes Spiel gesprochen, aber erst während der dreitägigen Fahrt nach L.A. machten wir endlich Fortschritte.“ Zuvor hatten sich die beiden intensiv mit Arcade-Spielen beschäftigt – 1994 waren Spielautomaten noch relevant – und kamen zu einer aus heutiger Sicht offensichtlichen



» [PSone] Ein Fan-Liebling: der Whole Hog-Level.



» [PS1] Die Engine konnte nur 800 Polygone zeitgleich darstellen.



» [PS1] Das Spiel ist berühmt für seinen Mix aus Plattformer und 3D-Adventure.



» [PS1] Crash Bandicoot wäre nicht Crash Bandicoot ohne seine irren Charaktere.

NEUER STERN AM SPIELE-HIMMEL

Naughty Dog wollte ein Spiele-Maskottchen erschaffen, und das gelang tatsächlich. Seit der ersten Veröffentlichung 1996 erschienen 17 weitere *Crash Bandicoot*-Titel auf den unterschiedlichsten Plattformen. Wie die großen Vorbilder *Sonic* und *Mario* verließ auch *Crash Bandicoot* seine Hüpfspiel-Pfade und versuchte sich an Genres wie Renn- und Party-Spielen – und wurde zum direkten Konkurrenten erfolgreicher Titel wie *Mario Kart* oder *Mario Party*. Obwohl die Rechte mehrmals den Besitzer wechselten – von Naughty Dog zu Traveller's Tales zu Radical Entertainment –, erfreut sich Crash noch immer großer Beliebtheit. Vielleicht ist das der beste Beweis dafür, wie gut den beiden Freunden gleich im ersten Schritt das Charakterdesign gelungen ist.



Erkenntnis: „Drei der damals wichtigsten Genres hatten den Sprung in die dritte Dimension gewagt. Rennspiele mit *Ridge Racer* und *Virtua Racing*, Prügler mit *Virtua Fighter* und Actionspiele mit *Virtua Cop*.“ Zwar profitierten Rennspiele nach Gavins Überzeugung mehr von der dritten Dimension als beispielsweise die Prügelspiele, dennoch standen alle Zeichen auf 3D. Also beschlossen die Partner, ihr eigenes Lieblingsgenre in die dritte Dimension zu hieven: Action-Plattformer im Stil von *Sonic the Hedgehog*.

Also präsentierten sie ihr Konzept einem Vice President von Universal, Mark Cerny, und Naughty Dogs erstem Angestellten, Dave Baggett. Alle vier waren sich einig: Die Idee war genial und, für die damalige Zeit, einzigartig. Soweit die vier wussten, arbeitete kein anderes Studio daran, das Plattform-Genre in die dritte Dimension zu hieven.

Als Nächstes sah sich das Quartett mit der Frage konfrontiert, für welches System man eigentlich entwickeln sollte. Bekannt waren die technischen Spezifikationen des

Abgesehen von technischen Spezifikationen gab es einen weiteren, vielleicht noch wichtigeren Faktor bei der Wahl des Zielsystems zu bedenken: Naughty Dog hatte es sich in den Kopf gesetzt, nicht nur einen 3D-Plattformer, sondern einen ikonischen Charakter mit Zugkraft für eine ganze Serie zu erschaffen. Also musste man die Konkurrenz auf der jeweiligen Konsole in Betracht ziehen. Würde man sich für Sega entscheiden, würde man immer nur die zweite Geige nach *Sonic the Hedgehog* spielen. Dasselbe galt für

» Sony war zwar ganz neu in der Branche, aber ihre Firma war sexy. Genau wie ihre Konsole.«

Die grundlegende Idee für ihr neues Projekt kam ihnen am zweiten Tag der Reise. Während der Fahrt durch Amerikas Flachland, in Sachen Ernährung voll auf McDonald's vertrauend, gaben sie ihrem Spiel folgenden vielsagenden Arbeitstitel: Sonics Hintern. „Darauf kamen wir, als wir uns fragten, wie ein 3D-Action-Plattformer aussehen würde. Die Antwort war klar: Die meiste Zeit würde man auf Sonics Hintern starren. Zugegeben, das klingt etwas seltsam, das Konzept fanden wir aber ziemlich cool.“

Als das Duo in Los Angeles eintraf, hatte sich ihre Idee verfestigt.

3DO, des noch nicht veröffentlichten Sega Saturn, der Hardware-Erweiterung Sega 32X sowie die Daten der mysteriösen PlayStation. Bei dieser Auswahl fiel die Entscheidung nicht schwer, wie sich Gavin erinnert: „Der 3DO hatte zu wenig 3D-Power, der 32X war aus unserer Sicht so was wie Franksteins Monster und verkaufte sich schlecht. Und der Saturn hatte dieses seltsame Hybrid-Prinzip mit Modulen und CDs. blieb noch Sony. Die waren zwar ganz neu in der Branche, aber ihre Firma war sexy, genau wie ihre Konsole! Für uns die mit Abstand beste Wahl.“

Nintendo, deren pummeliger Klempner beeindruckende Erfolge feierte. Sony hingegen hatte gar kein Maskottchen – eine Lücke, die Naughty Dog zu gerne füllen wollte. So wurde Willie der Beuteldachs geboren, wie Crash ursprünglich heißen sollte.

Was gibt es zu beachten, wenn man den nächsten *Sonic* erfinden will? Naughty Dog wusste, dass ihre Figur witzig und liebenswert sein musste. Außerdem brauchte man einen geeigneten Gegenspieler, der nicht schon nach einem Spiel langweilig wird. Gavin erinnert sich noch gut an den Entstehungsprozess: „Wir aßen bei einem

Making Of ... CRASH BANDICOOT



ENTWICKLER HIGHLIGHTS

CRASH TEAM RACING
SYSTEM: PLAYSTATION
JAHR: 1999

**JAK & DAXTER: THE
PRECURSOR LEGACY**
SYSTEM: PS2
JAHR: 2001

**UNCHARTED 2: AMONG
THIEVES (IM BILD)**
SYSTEM: PS3
JAHR: 2009

► durchschnittlichen Italiener, als ich plötzlich dieses Bild von einem fiesen Genie mit riesigem Kopf vor Augen hatte. Kluge Cartoon-Bösewichte müssen einfach große Köpfe haben.“ Naughty Dogs Bösewicht sollte sich vor allem über seine Einstellung und seine zahlreichen Untergebenen definieren. Beim Design orientierte man sich an Brain von *Pinky und der Brain*, während die Untergebenen klar von den Wieseln aus *Falsches Spiel mit Roger Rabbit* inspiriert waren. So erschuf man einen Antagonisten, der immer den kompliziertesten Weg sucht und alle Fehler auf seine Handlanger schiebt. Der Name dieser Figur war Doctor Neo Cortex.

Die Idee stand, nun ging es ans Design. Darum kümmerten sich Charles Zembillas und Joe Pearson, die das gewollt cartoonige Aussehen der Figuren entwickelten. Die beiden sind maßgeblich für den fantastischen Look verantwortlich, für den *Crash Bandicoot* bekannt ist. Die schönsten Designs der Welt bringen aber nichts, wenn man den Look nicht vernünftig auf der gewählten

Hardware umsetzen kann. Und an dieser Stelle brachte die PlayStation einige Probleme mit sich.

Andrew berichtet: „Dave hatte große Schwierigkeiten, eine Engine samt Tools zu erstellen, die unsere Cartoon-Welten rendern konnte. Also mussten wir umdenken – und einige innovative wie wegweisende Entscheidungen treffen.“ Die PlayStation hatte einen ungewöhnlichen 512x240-Video-Modus, den kaum ein Entwickler nutzte. Laut Gavin fraß dieser Modus zwar viel Videospeicher und ließ kaum Platz für Texturen. Dafür ließen sich hier prima Dreiecke mit Shadern (aber ohne Texturen) rendern – und zwar fast genauso schnell wie im weiter verbreiteten 320-Modus. „Weil die Polygone der 3D-Figuren eh sehr klein waren, sahen die Charaktere mit Shadern am Ende sogar besser aus als die texturierten.“

Trotzdem blieb das Problem, dass der 512x240-Modus zu wenig Platz für Texturen ließ. Daher kreierte Gavin einen algorithmischen



Texturenpacker sowie ein virtuelles Speichersystem, das die 8 bis 16 MB großen Originale der Grafiker in die mickrigen 2 MB RAM der PlayStation zwängte. „Dave hingegen musste einen verrückten, bidirektionalen Kompressor erfinden, um die 128 MB großen Levels auf 12 MB zu verkleinern“, erinnert sich Gavin. „Und natürlich ein Werkzeug, das die Konstruktion unserer gigantischen 3D-Welten bewerkstelligte.“

Nicht nur die grafische Darstellung brachte Herausforderungen mit sich, auch das grundlegende Gameplay gestaltete sich problematisch. Da es keinen vergleichbaren Titel nach Machart von *Crash Bandicoot* gab (auch wenn Nintendo sicherlich schon an *Super Mario 64* werkelt), konnte man sich nirgends abschauen, wie so ein 3D-Plattformers eigentlich funktionierte. Folge-

» Wir mussten umdenken und einige innovative wie wegweisende Entscheidungen treffen. «



» [PS1] Angeblich wollte Universal Interactive Entertainment *Crash* ursprünglich *Wizzy the Wombat* oder *Ozzie the Ottsef* nennen.



WERDE-MASKOTTCHEN

Als *Crash Bandicoot* auf den Markt kam, wurde das Spiel fast zum Synonym für Sonys PlayStation. Zwar war Crash nie das offizielle Maskottchen der neuen Konsole, dennoch erweckten einige Werbekampagnen genau diesen Eindruck. In einer Werbung beispielsweise besucht *Crash Bandicoot* das Nintendo-Hauptgebäude und macht sich über Mario lustig. Die einzige Szene, in der überhaupt etwas

vom Spiel zu sehen ist, zeigt hauptsächlich den PlayStation-Controller. Und in einem australischen Werbespot betritt ein Gentleman einen Gemischtwarenladen und verhält sich wie Crash. Die gesamten 30 Sekunden wird unten links das PlayStation-Logo eingeblendet, bevor der damals berühmte Slogan über den Bildschirm flackert: „Do Not Underestimate The Power of The PlayStation.“

richtig musste selbst etwas scheinbar Simple wie die Steuerung immer wieder überarbeitet werden: „Ich habe die Programmierarbeit übernommen, aber Mark hat mir mit seinem ständigen Nörgeln sehr geholfen. Das waren Dinge wie ‚Der hält nicht schnell genug an‘ oder ‚Er muss noch ein, zwei Frames lang springen können, nachdem er über den Rand gelaufen ist, sonst frustriert das nur.‘ Denn meistens hatte er Recht!“

Fast jeder Aspekt des Spiels durchlief diesen Feintuning-Prozess. Und einige der heute bekanntesten Spielelemente entstanden als elegante Lösungen für spezielle Probleme, die die dritte Dimension mit sich brachte. Die berühmten Kisten etwa waren eine Maßnahme, um die sonst zu leere Spielwelt auf interessante Art und Weise zu füllen. Denn die PlayStation konnte maximal vier Objekte (oder Gegner) mit hoher Polygondichte darstellen.

» [PS1] Die Endgegner waren Herausforderung und Comic Relief zugleich.



» [PS1] Die Kisten dienten vorrangig dazu, die arg leeren Levels zu füllen.



» [PS1] Der Cartoon-Look mit seinen satten Farben ist eine große Stärke der Serie.

waren wir aber genau das“, freut sich Gavin.

Der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte. *Crash Bandicoot* wurde zum Hit, die Spieler standen Schlange, um das neue Genre selbst zu erleben. Wichtiger noch, der Name *Crash Bandicoot* wurde fest mit der PlayStation assoziiert, ein Kunststück, das im näheren zeitlichen Umfeld nur noch Lara Croft mit dem ersten *Tomb Raider* gelang. Klar, Sony hatte nie ein Maskottchen gesucht und dennoch eines gefunden. Nebenbei gelang Naughty Dog, was noch kein Third-Party-Entwickler erreicht hatte: einen ikonischen Charakter zu erschaffen, der auf Augenhöhe mit *Sonic* und *Mario* herumhüpfte.

40 Millionen Verkäufe später erfreut sich *Crash Bandicoot* noch immer großer Beliebtheit. Wir fragen uns nur, ob die Reihe ein ähnlicher Erfolg beschieden wäre, hätte man am ursprünglichen Namen festgehalten. Denn irgendwie klingt Willy der Beuteldachs einfach falsch ...





AUSTRIA
City (Population: 19000)



January 1, 1617 : Pirate Fleet sighted in Mazatlan

Left-click to center main map over clicked area Right-click to view locate function or give move order to selected unit.

January 23, 1617 +2

Europa Universalis

RISIKO FÜR ANSPRUCHSVOLLE HOBBY-HISTORIKER.



» PUBLISHER: PARADOX ENTERTAINMENT
» ERSCHIENEN: 2000
» HARDWARE: PC

Von Mick Schnelle

Dies ist die Geschichte eines hochkomplexen Strategiespiels, das der Urvater einer ganzen Reihe werden sollte. Dies ist aber auch die Geschichte des sympathischen Schweden Fredrik Wester und seines völlig unnötigen Mittelstreckenflugs von Stockholm nach London via Kopenhagen. Und das kam so...

ECTS in London, das Jahr: 1999. Ich habe ein Treffen mit dem mir dahin unbekannten Fredrik Wester, der mir ein nicht minder unbekanntes Spiel seiner mir ebenfalls unbekannten Firma Paradox Entertainment zeigen will. Man begrüßt sich, Fredrik klappt seinen Laptop auf, ich gucke gespannt auf den leeren Bildschirm... und dann ist der Akku leer, ein Ladekabel offenbar nicht vorhanden oder schon für die Heimreise verpackt. Fredrik verabschiedet sich freundlich und fliegt schnurstracks zurück ins heimische Schweden. Immerhin hatte er einen Flyer für mich.

Der Name des Spiels, von dem ich nichts zu sehen bekam: *Europa Universalis*. Ich konnte es dann später natürlich doch noch kennenlernen. 16 Nationen, 300 Jahre Spieldauer, 1.500 Länder und Provinzen – ein Blick auf die Weltkarte nach Programmstart lässt auch erfahrene Strategen schlucken. Wer sich das erste Mal in *Europa Universalis* daran macht, die Geschehnisse der Welt zwischen 1492 und 1792 zu gestalten, bekommt Versagensängste. Doch zum Glück gibt's ein ordentliches Tutorial, das erklärt, wie man Wirtschaft, Diplomatie und natürlich das Militär effektiv einsetzt, um im Lauf der Jahrhunderte Siegpunkte zu sammeln und so die verschiedenen Szenarien wie den 30-jährigen Krieg oder die spanischen Erbfolgekriege zu gewinnen. Sogar der amerikanische Unabhängigkeitskrieg wurde berücksichtigt. Soviel übrigens zum Thema „Europa“, denn auch die restliche Welt ist mit auf der Karte vertreten.

Um nicht zu lügen: Man braucht Monate, um sich in das komplexe Wechselwirken der eigenen Aktionen mit der KI einzuarbeiten. Wer dazu noch gute Geschichtskenntnisse aufweisen kann, ist klar im Vorteil, denn Herrn Wester und seinem Team war historische Genauigkeit sehr wichtig: Immer wieder passieren Dinge, die auch in der echten Historie vorkamen. Es geht übrigens nicht darum, die ganze Welt zu erobern, was auch ziemlich unrealistisch wäre. Man muss stattdessen seine Dynastie erfolgreich durch die Jahrhunderte führen.

Aber kann so etwas Spaß machen? Ein Spiel, das sich weitgehend in den Tiefen der Berechnungsengine abspielt, außer ein paar waberigen Sprites und einer erschlagend großen Karte nicht viel zu bieten hat? Fragt man die Fans der langlebigen Reihe, denn genau das ist aus dem unbekannten Titel von damals geworden, gibt es nichts Schöneres, als jahrelang mit demselben Spielstand seine Machtgelüste auszuleben. Vier Teile sind es bis heute geworden, mit etlichen DLCs. Dazu drei Spin-offs (*Crusader Kings*, *Victoria*, *Hearts of Iron*), alle jeweils mit mehreren eigenen Nachfolgern. Offensichtlich hat Paradox Entertainment eine Zielgruppe gefunden, der es nichts ausmacht, Monate in eine Partie zu stecken. Vielleicht auch, weil *Europa Universalis* von Anfang an einen Mehrspielermodus hatte. Und weil eine sehr aktive Modder-Community all das möglich macht, was die Entwickler offenlassen.

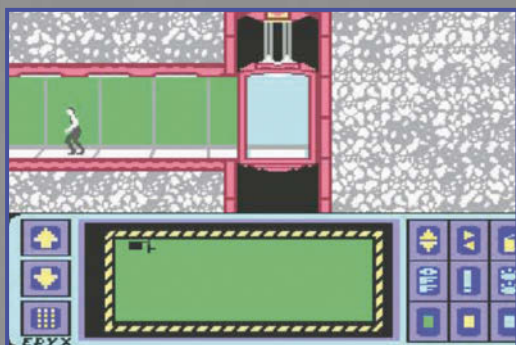
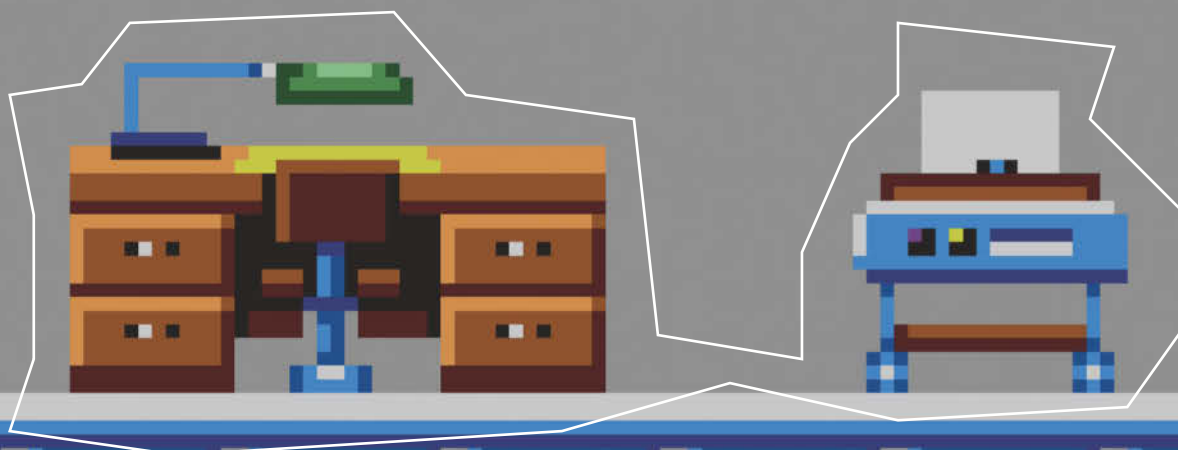
Und seien wir ehrlich: Ich habe zwar bei Weitem nicht die Zeit, mich so tief ins Spiel zu pfriemeln, wie ich es gerne täte. Aber es wäre nicht das erste lange Wochenende, das ich im 30-jährigen Krieg auf Österreichs Seite gegen die Schweden zu Felde ziehe. Ich hoffe, Herr Wester verzeiht mir das. ✴

RETRO-REVIEW

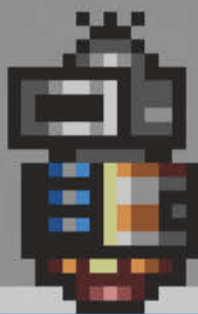
MAKING OF...

IMPOSSIBLE MISSION

»Another visitor. Stay a while. Staaaaay ... forever!« Diese hämische Bleib-für-immer-hier-Begrüßung für den ungebetenen Besucher von Elvin Atombender dröhnte bei jedem Spielstart aus den Boxen, um uns auf unsere schier unmögliche Mission einzustimmen. Auch über 30 Jahre nach dem Release ist *Impossible Mission* von Epyx noch immer spielenswert.



» Das Versteck: Selbstzerstörung nach sechs Stunden.



FAKTEN

» PUBLISHER:
CBS (US), US GOLD (UK)

» ENTWICKLER:
DENNIS CASWELL

» ERSCHIENEN: 1984

» PLATTFORM: C64, ANDERE

» GENRE: PLATTFORMER

IMPOSSIBLE MISSION



Bösewichte machen Videospiele seit jeher in den unterschiedlichsten Formen und Farben unsicher, aber eines ist allen gemein: Nie stellen sie sich uns zu Beginn eines Spiels, sondern immer erst ganz am Ende. Oft verbergen sie sich in einer Festung oder einem anderen Unterschlupf, so auch Elvin Atombender in *Impossible Mission*. Der Wahnsinnige bedroht die ganze Welt mit seinen Atomraketen, ein mutiger Agent muss in seinem Untergrund-Bau den Plan vereiteln. Der Bunker besteht aus einem zentralen Aufzugsschacht mit vielen abzweigenden Räumen, die mit Plattformen, diversem Inventar und Puzzles gefüllt sind. Und mit aggressiven Robotern. Unter Zeitdruck muss unser Agent die Zugang-Codes zu Elvins Zentrale finden, mit Grips und Akrobatik.

Verantwortlich für das epische Plattform-Spiel ist Dennis Caswell. Der hatte 1981 seinen Master-Abschluss in Computerwissenschaften gemacht und war dann zum kleinen Spielestudio Arcadia, später Starpath genannt, gegangen. Nach dem Videogames-Crash wurde Starpath, für die Supercharger-



» Die Version fürs Master System sah hübscher aus, spielte sich aber nicht so gut.



» Auch für Atari 7800 gab es eine Umsetzung.

» Als ich grünes Licht für mein Projekt bekam, steckte ich meinen 2600er aus und warf ihn aus dem Büro in den Flur.«

DENNIS CASWELL



Hardware für Atari 2600 bekannt, von Epyx aufgekauft und die meisten Mitarbeiter übernommen.

Dennis erinnert sich: „Ich hatte noch vor dem Abschluss der Fusion die Arbeit an *Impossible Mission* begonnen. Ich erinnere mich noch gut an meine euphorische Stimmung, als ich meinen 2600 gegen einen C64 austauschte. Als ich grünes Licht für mein Projekt bekam, steckte ich meinen 2600er aus und warf ihn aus dem Büro in den Flur“, lacht er. „Bis zur Fertigstellung vergingen etwa zehn Monate, auch wenn andere Leute meinen, es hätte weniger Zeit in Anspruch genommen. Ich war definitiv nicht im Detail darauf vorbereitet, als ich die Programmierung begann. Als Erstes entwickelte ich die Laufanimation des Helden, die großen Anteil daran hatten, die Epyx-Oberen vom Projekt zu überzeugen. Die Hauptfigur sollte größer, realistischer und aufwendiger animiert sein als damals in Plattformern üblich.“

Die Idee für *Impossible Mission* bekam Dennis durch den Film *War Games – Kriegsspiele*. „Irgendwie führte mich der HAL-artige Rechner

in *WarGames* zu einem Plattform, in dem der Spieler einen von Computern kontrollierten Komplex infiltrieren muss“, erzählt Dennis. Für den Namen des Spiels hielt eine TV-Serie her: „Während der Entwicklung hatte *Impossible Mission* lange Zeit keinen Titel. Als die Veröffentlichung näher kam, merkte jemand an, dass es Parallelen zur TV-Sendung *Mission: Impossible* [in Deutschland „Kobra, übernehmen Sie“, später „In geheimer Mission“, Anm. d. Red.] gäbe. Also tricksten wir ein bisschen und wählten einen ähnlichen Namen, bei dem die Assoziation erhalten blieb.“

Wir wollen wissen, wieso es in *Impossible Mission* keine End-Credits gibt. Die Antwort: „Abgesehen von der Sprachausgabe habe ich von der Konzeption über das Design bis hin zur Umsetzung alles selbst gemacht. Ich hatte keinen Grafiker oder jemand für den Sound. Deshalb gibt es keine Credits. Der Titelbildschirm sagt alles, was es zu sagen gibt.“ Auch sonst musste Dennis alles selbst entwickeln, es gab weder Tools für die Grafik noch für den Sound. Alle Sprites zeichnete

er auf und wandelte sie dann in Hex-Strings um, die er von Hand in den Programmcode tippte. „Bei der geringen Auflösung, mit der wir damals arbeiteten, fand ich es leichter, solche Sachen einfach auf Millimeterpapier zu entwerfen, anstatt sie konventionell zu zeichnen und sie dann irgendwie zu digitalisieren.“

In *Impossible Mission* müsst ihr als Agent 4125 Elvin Atombender aufhalten. Der war einst ein brillanter Wissenschaftler, ist nun aber verrückt geworden und plant einen Atomangriff auf die Welt. Das Highlight des Spiels ist das große Helden-Sprite und seine Animation. Der Charakter selbst taucht zwar lediglich in diesem Abenteuer und der 1988 veröffentlichten Fortsetzung auf. Die verwendeten Sprites allerdings wurden häufiger wiederverwendet. Epyx nutzte sie in ein paar ihrer späteren Spiele, aber sie wurden auch inoffiziell eingesetzt, etwa in *Kane* von Mastertronic.

Diese Aufmerksamkeit bekam Bösewicht Elvin nicht, der seinem Schöpfer Dennis in Sachen Technikvernartheit und Menschenscheu wohl

Was die Presse sagte...



Happy Computer
Sonderheft 03/85

»HERVORRAGEND ANIMIERTES GESCHICKLICHKEITSSPIEL MIT LOGISCHEN ELEMENTEN.«

Scan: kultboy.com

MAKING OF... IMPOSSIBLE MISSION

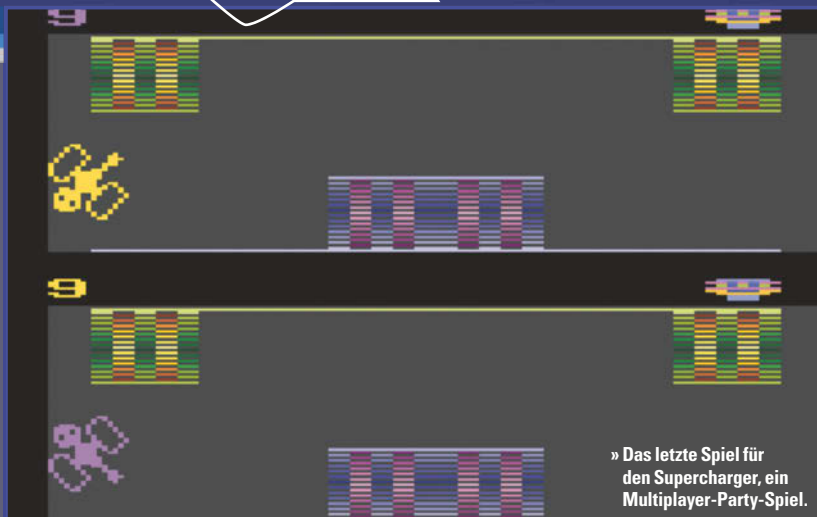


» Ich bekam die Idee durch den Film *War Games*, auch wenn es scheint, als gäbe es keine enge Verbindung.«

DENNIS CASWELL

PAL KONTRA NTSC

Wer nicht warten wollte, konnte *Impossible Mission* auch einfach in der NTSC-Fassung importieren. Das brachte auf C64 jedoch einen ärgerlichen Fehler mit sich: Wenn ein Roboter die Wand berührt und seinen Elektrostrahl loslässt, stirbt der Agent sofort. Hat der Spieler nicht zuvor an einem Terminal einen Snooze-Befehl eingegeben, ist das Spiel nicht mehr zu schaffen, sollte im betreffenden Raum ein Puzzleteil sein. Der Fehler wurde in einer späteren Version korrigiert, die PAL-Fassung hatte ihn nie. Schlimmer sieht es bei der Version für Atari 7800 aus, wo die NTSC-Fassung generell nicht durchgespielt werden kann. Auch hier ist das Problem bei der PAL-Fassung nicht vorhanden.



» Das letzte Spiel für den Supercharger, ein Multiplayer-Party-Spiel.

ähnlicher ist als der Held: „Ich habe mich für eine Karriere als Programmierer entschieden, da ich es einfach und unterhaltsam fand, und da ich mir sicher war, davon leben zu können. Ich bin zudem sozial ziemlich unangepasst und bevorzuge die Gesellschaft von Geräten oft mehr als die von Menschen.“

Wie so oft in den 80ern war eines der größten Probleme beim Programmieren von *Impossible Mission*, mit dem knappen Speicherplatz auszukommen. Das stellte Dennis insbesondere bei der Spielfigur vor Probleme: „Für den Agenten gab es eine Menge Animations-Frames, und er musste in beide Richtungen laufen. Am Ende ließ ich einfach die Frames für eine Richtung im Speicher, und das Spiel drehte sie bei Bedarf hin und her. Der größte

Part des Programmcode war wohl damit beschäftigt, und das Umkehren der Sprites beanspruchte einen großen Teil der Prozessorleistung! Zum Glück war *Impossible Mission* ansonsten nicht so rechenintensiv, es gab genügend Spielraum.“

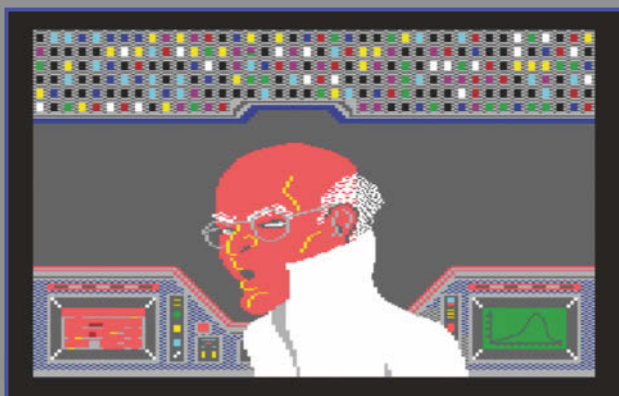
Um das Spielziel zu erreichen, müsst ihr alle 32 Räume innerhalb von sechs Stunden erkunden. Verbunden sind die Räume, die bei jedem Spielstart neu angeordnet werden, durch Korridore und Fahrstuhlschächte. In den Räumen gilt es, Wachroboter zu umgehen, von denen euch manche auch aktiv verfolgen oder mit Blitzen beschießen. Werdet ihr getroffen oder sterbt sonstwie, werdet ihr an den Anfang des Raums zurückgesetzt, und euer Zeitkonto reduziert sich um wertvolle Minuten.

Kleine Fahrstuhlplattformen und Lücken auf den verschiedenen Ebenen zwingen euch zum Einsatz eines Saltosprungs.

Um das Spiel abzuschließen und Elvin Atombender in seiner Kommandozentrale zu stellen, müsst ihr ein neunstelliges Passwort finden. Zur Rekonstruktion jedes Buchstabens braucht ihr Lochkarten, die in jeweils vier Teile zerrissen sind. Finden könnt ihr die Teile in Objekten wie Tischen, Toiletten oder Bücherregalen. Wir fragen Dennis, was eine Passwort-Code in einem Sofa zu suchen hat, und er schmunzelt: „Ich stellte mir den Untergrundkomplex nicht bloß als Arbeitsplatz von Elvin vor, sondern auch als seine Wohnstätte, also schien das zu passen. Den Überfluss an Badezimmern, Bücherregalen oder was auch immer könnte man seinem exzentrischen Einsiedlerdasein zuschreiben.“

Die ganzen Einzelstücke dann auch noch zusammenzufügen, war ein eigenes, kompliziertes Kombinationsrätsel. Dennis spielt diese geniale Idee herunter: „Das ist wirklich nur ein normales Puzzle. Aber man braucht Grips, um die Teile zusammenzusetzen. Du musstest in der Lage sein, Bilder in deinem Kopf zu reflektieren und übereinander zu legen. Das war eine ganz andere Herausforderung, als die Gegner zu überlisten. Oft hatten die Leute, die gut mit dem Joystick umgehen konnten, Probleme mit den Puzzle-Stücken.“

Was die verschiedenen Varianten des Passworts selbst angeht, meint



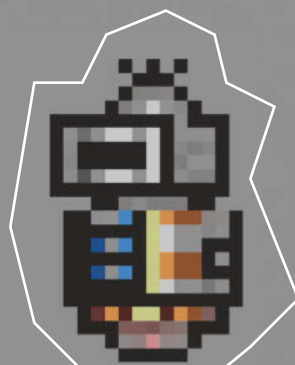
» Elvin in seinem Element: Raketen werden gleich abgefeuert...



» Monotone Grafik auf dem Spectrum.



» Weitere Spiele der Reihe:
Impossible Mission 2 (1988),
Impossible Mission 2025 (1993-94)



MAKING OF: IMPOSSIBLE MISSION

Dennis: „Ich habe vermutlich die ersten acht Neun-Buchstaben-Begriffe genommen, auf die ich gestoßen bin. Vor Kurzem habe ich eine Auflistung der Passwörter aus *Impossible Mission* in einer Schublade gefunden. Sie lauten Swordfish, Asparagus, Artichoke, Crocodile, Alligator, Albatross, Butterfly und Cormorant.“

Macht euch keine Hoffnung, dass euch die Kenntnis der Passwörter im Spiel etwas bringt: Ohne die manuelle Rekonstruktion könnt ihr sie nicht verwenden. Aber auch wenn heute noch manch einer Probleme hat, *Impossible Mission* durchzuspielen, so schwierig ist es gar nicht, man darf einfach nicht zu häufig sterben, weil dann die Zeit knapp wird.

Außerdem entlohnt euch *Impossible Mission* mit einem tollen Endbildschirm und einer weiteren fabelhaften Sprachausgabe, an deren Einbau sich Dennis noch gut erinnert: „Das war wirklich digitalisierte Sprache. Electronic Speech Systems, die auch die Software stellten, um die Sprachausgabe auf dem Commodore 64 zu reproduzieren, machten die Aufnahmen. Ich sagte ihnen, ich will, dass das Spiel spricht. Sie fragten mich, welche Art von Stimme ich mir dafür vorstelle, worauf ich antwortete, dass ich einen englischen Typ im die 50 haben will. So wie ein Bösewicht in *James Bond*. Man sagte mir, dass so eine Person unter ihren Angestellten sei. Anstatt also einen Schauspieler anzuheuern, ließen sie es ihn probieren. Ich fand ihn sehr gut. Getroffen habe ich ihn nie, aber soweit ich weiß, wurden die Aufnahmen abgesehen von der Digitalisierung nicht abgeändert oder sonst irgendwie weiterverarbeitet. Es wäre aber gewiss möglich, dass ESS das ohne mein Wissen tat.“

Nach dem Release wurde Dennis' Werk mit Lob überschüttet und gewann 1985 sogar den *British Microcomputing Award* als bestes Spiel des Jahres. Eigentlich kein Wunder, reizt doch gerade die begrenzte Zeit von sechs Stunden dazu an, es immer wieder und wieder zu probieren. *Happy*



» Die von US Gold vertriebene UK-Box.

Computer schrieb 1985: „*Impossible Mission* ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es sowohl auf Joystick-Präzision wie auch auf logisches Denken und strategisches Vorgehen ankommt. Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch, dafür macht das Spiel aber auch besonders lange Spaß.“

Nach *Impossible Mission* half Dennis noch bei der Fertigstellung von *Pitstop II*, zerstritt sich danach aber mit dem Management von Epyx und verließ die Firma. Später entwickelte er eine Reihe von Lernspielen und wäre anschließend beinahe wieder zu Epyx zurückgekehrt, um für Lynx zu entwickeln. Allerdings, verrät er uns, „stellte Epyx fest, dass sie es sich nicht leisten konnten, jeden anzuhören.“ Dennis hatte auch nichts mit dem C64-Sequel von 1988 zu tun, das von Novotrade in Ungarn programmiert wurde.

Dennis entwickelte stattdessen *Ultimate Air Combat* für NES und zuletzt *Battle Bugs* für Sierra, in dessen Zuge er ironischerweise wieder bei Epyx landete. Dann aber geriet er in raueres Fahrwasser: „Bis *Battle Bugs* wurde jedes Spiel, an dem ich arbeitete, fertiggestellt und veröffentlicht. Danach änderte sich mein Glück radikal. Nichts von dem, was ich für Sega oder 3DO machte, kam je in den Handel. Ich entschied schließlich, dass ich nicht länger in die Spielebranche gehöre, und habe sie verlassen.“

Heute lebt Dennis Caswell mit seiner Frau und zwei Kindern bei Seattle. Er arbeitet in der Luftfahrtindustrie. Die letzten Worte gehören ihm: „Ich danke euch für die Gelegenheit, meine Jahre in der Spielebranche zu rekapitulieren. Ich bin wirklich erstaunt, dass sich überhaupt noch jemand an diese Sachen erinnert!“

» Leute, die gut mit dem Joystick umgehen konnten, hatten oft Probleme mit den Puzzle-Stücken. «

DENNIS CASWELL

ANDERE SYSTEME

Nach dem Erfolg von *Impossible Mission* wollte Epyx natürlich auch andere Systeme damit beglücken. Allerdings gelang es keiner der vielen Umsetzungen so richtig, das Spielgefühl des C64-Originals einzufangen. Die Version für Segas Master System ist zwar hübscher, aber die Steuerung fühlt sich schlechter an. Von den anderen Ports spielt sich die Fassung für BBC Micro noch am besten. Die NTSC-Version für Atari 7800 hat einen üblen Bug, bei dem man Puzzlestücke unmöglich erreichen kann, und gibt dem Namen des Spiels damit eine unruhliche Note. Erst vor ein paar Jahren behob ein Hobby-Entwickler das Problem und stellte ein funktionierendes ROM zur Verfügung. Die PAL-Version hatte den genannten Bug von Beginn an nicht.

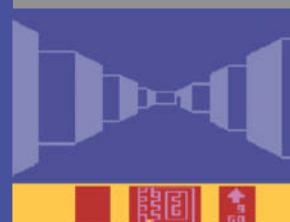


ENTWICKLER HIGHLIGHTS

PHASER PATROL
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

ESCAPE FROM THE MINDMASTER
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

ULTIMATE AIR COMBAT
SYSTEM: NES
JAHR: 1992



XCOM 2

Knüppelhart und ultrakomplex war Julian Gollops *UFO-/X-COM*-Serie, ein Meilenstein des Strategiegenres. 2012 gelang Firaxis das Kunststück, den Klassiker zu entschlacken, die Spielbarkeit zu erhöhen und dabei die alte Suchtformel zu retten. Auch in *XCOM 2* kontrolliert ihr einen stärker werdenden Trupp Elitesoldaten, der gegen böse Aliens ins Rundengefecht zieht. Und ihr müsst euch auch wieder um Ausbau und Sicherung eurer Basis kümmern.

Das Jahr 1994 war ein Fest für Rundenstrategen: Mit Sirtechs *Jagged Alliance* und Mythos Games' *UFO: Enemy Unknown* erschienen gleich zwei Spiele, die Rundenkämpfe mit strategischer Planung und Personalführung verbanden.

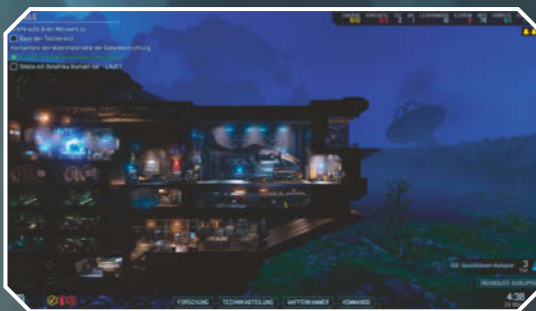
Hinter letzterem Spiel steckte der Brite Julian Gollop, der schon seit rund zehn Jahren Rundenaktik zu seinem Spezialgebiet erklärt hatte, etwa mit *Rebelstar* und *Laser Squad*. Doch erst mit dem 1994 bei Microprose erschienenen *UFO: Enemy Unknown* (aus rechtlichen Gründen in den USA *X-COM: UFO Defense* genannt) wurde er international und plattformübergreifend berühmt.

Die Aliens kommen

Aliens vom Mars greifen in ihren UFOs die Erde an, landen in Städten, entführen Menschen oder zerstören, was ihnen vor die außerirdischen Wummen gerät. Wir sind Kommandeur einer Elite-Einheit, die über Abfangjäger und den Skyranger verfügt, mit dem wir bis zu 14 Soldaten zum Einsatzort bringen, um die Feinde mit Waffengewalt niederzuringen. Doch nicht nur im Rundenkampf gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren – auch die heimische Basis will ausgebaut und mit Forschern sowie Ingenieuren bevölkert werden, die neue Ausrüstung erfinden respektive herstellen.

Nach zwei Nachfolgern trennten sich die Wege von Spielevater und Kind. Es gab zwar einige offizielle Spiele beziehungsweise Trittbrettfahrer, sie hatten aber meist nicht mehr viel mit dem Original zu tun, setzten etwa auf Echtzeit statt Rundenmodus. Doch 2012 war es dann so weit: Das Take-2-Studio Firaxis vollendete die Arbeit an *XCOM: Enemy Unknown* und schaffte das Kunststück, das Spiel zu entschlacken und zu modernisieren, die Essenz der Spielerfahrung aber zu erhalten. Aufgrund der für ein Rundenaktik-Spiel äußerst gelungenen Präsentation inklusive sporadischer Verfol-

» Die Avenger dient als mobile Basis, deren Räume ihr nach Belieben ausbaut.



» Durch die Kameraführung entsteht eine ungeheure Dramatik – trotz Rundenaktik.



» Die Schlachtfelder sind ebenso detailliert wie taktisch anspruchsvoll.

gerperspektive sowie der stark verbesserten Bedienung entwickelte das Reboot einen ungeheuren Sog – die meisten Fans konnten sich nur mit größter Anstrengung davon abhalten, nachts um ein Uhr „nur noch diese eine letzte Schlacht“ zu starten.

Jetzt erschienen: XCOM 2

Das brandneue XCOM 2 setzt da an, wo XCOM: Enemy Unknown und dessen gelungenes Add-on *Enemy Within* endeten. Genauer gesagt geht es davon aus, dass die XCOM-Organisation versagt hat und nicht wir, sondern die Aliens den Kampf um die Erde gewonnen haben. Seitdem sind zehn Jahre vergangen, und die unfreundlichen Extraterrestrischen kontrollieren vordergründig friedlich die Geschicke. Während gegen Rebellen unbarmherzig vorgegangen wird, erhält der größte Teil der Menschheit eine wohlmeinende Regierung vorgespielt: Die Advent genannte Alien-Diktatur sorgt für pikfeine Innenstädte und viel mediales Opium fürs Volk, hält die Menschheit aber in Wahrheit unter ihrer strengen Knute und führt noch viel Niederträchtigeres im Schilde.

Zu Beginn von XCOM 2 werden wir als ehemaliger Kommandeur der Elitetruppe durch Getreue befreit. Sie haben ein großes Alien-Raumschiff gekapert und zu einer mobilen Basis umgebaut. Wo wir im Vorgänger noch für den Schutz der Welt verantwortlich waren, aber selbst bei guter Spielweise mehr und mehr Länder an die Invasoren verloren, läuft es nun umgekehrt: Wir verfügen nur über eine zufällig bestimmte Region, und müssen unseren Einfluss stetig ausbauen. Dazu fliegen wir mit unserer *Avenger* genannten Basis umher, kontaktieren lokale Rebellen-Gruppen und nehmen Aufträge an – um nach und nach die Menschheit bedrohenden

Alien-Plan auf die Schliche zu kommen, natürlich abermals unter Zeitdruck.

Auch grafisch und in den Features hat sich viel getan: Die wieder weitgehend zerstörbaren Schlachtfelder sind noch vielseitiger, es gibt neue Missionstypen und viele Mechanismen, die das Erlebnis taktisch noch anspruchsvoller machen. So kann der neue Soldatentyp Spezialist mit seiner Drohne Computersysteme und Überwachungstürme hacken, oder der Ranger geht mit seinem Schwert in den Nahkampf über. Noch viel mehr als in allen früheren Serienteilen lassen sich sowohl die (wieder im Rang aufsteigenden) Kämpfer als auch ihre Ausrüstung individualisieren; die Waffen dürft ihr zudem mit allerlei Aufsätzen und Anbauten verbessern oder mit zig Spezialmunitionstypen ausstatten.

Vier Schwierigkeitsgrade bietet XCOM 2 an, und bereits der zweite ist kein Spaziergang im Park: Obwohl sie anfangs nur auf die einfacheren Advent- und Alien-Truppen treffen, sind eure Soldaten noch so ungeschützt und schlecht bewaffnet, dass aus manchem Einsatz nicht alle heimkehren, oder zumindest nicht unverletzt. Zu jeder Schwierigkeitsstufe dürft ihr den Ironman-Modus hinzuschalten: Damit wird das freie Speichern und Laden unterbunden, sodass sich jede eurer Entscheidungen dauerhaft auswirkt. Auch wenn es zunächst sehr spielerbestrafend klingt, einen Soldaten über viele Stunden und Gefechte hinweg zum höchsten Rang geführt zu haben, nur um ihn dann durch etwas Pech für immer zu verlieren: Genau diese Art von Nervenkitzel und Konsequenz ist es, die XCOM 2 so außergewöhnlich macht.

Kurzum: Wer Rundenstrategie liebt oder auch ganz allgemein intelligente Spiele, bei denen Entscheidungen Folgen haben, der sollte bei XCOM 2 zuschlagen!

DIE XCOM-SERIE

Wir fassen die Rundenstrategie-Serienteile für euch zusammen, zudem gab es viele inoffizielle Klone sowie *X-COM: Interceptor* (1998, Basisbau+Weltraumspiel), *X-COM: Enforcer* (2001, Third-Person-Shooter) und *The Bureau: XCOM Declassified* (2013, Shooter).

UFO: Enemy Unknown (1995)

■ Julian Gollops Mix aus Runden-taktik und Globalstrategie lässt euch bis zu 14 Soldaten ins Gefecht führen. Alle haben einen Namen, lassen sich ausrüsten – und sterben wie die Fliegen. Dazu gibt's Ressourcen-Mangel, Basisbau und Forschung sowie UFO-Abfangen in Echtzeit.



X-COM: Terror from the Deep (1995)

■ Versetzt die Handlung (meistens) auf die Meeresoberfläche und nimmt sachte Engine-Verbesserungen vor, gleicht ansonsten aber stark dem Erstling. Das heißt unter anderem: Sichtlinien-basierte Kämpfe, zerstörbare Umgebung und ständige, dauerhafte Verluste.

X-COM: Apocalypse (1997)

■ Der letzte Serienteil von Gollop. Dieses Mal gibt's statt der Weltkarte eine große Stadt, die es gegen die Aliens zu verteidigen gilt. Man muss Kollateralschäden vermeiden und kann andere menschliche Organisationen überfallen. Bietet optional einen Echtzeit-Modus für die Kämpfe.



XCOM: Enemy Unknown (2012)

■ Sieben Jahre nach Erwerb der Namensrechte bringt 2K einen Reboot – und landet einen Hit. Alte Fans beklagen zwar erst Vereinfachungen (etwa nur sechs Soldaten im Kampf), loben aber bald taktische Tiefe, Spannung und Präsentation. Dank optionalem Permadeath so fies wie Teil 1!



XCOM: Enemy Within (2013)

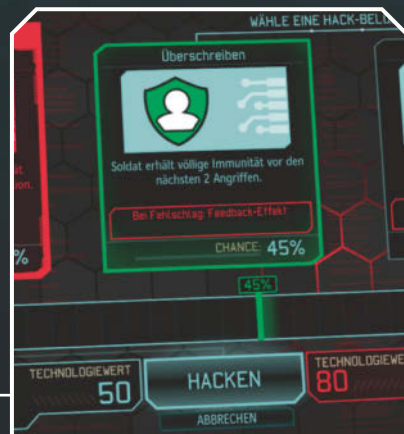
■ Auf PC erscheint es als DLC, für Konsole auch allein lauffähig: *Enemy Within* erweitert den 2012er Reboot um viele Mechanismen, etwa Biomutationen eurer Soldaten sowie MEC-Kämpfer, und fährt einen zusätzlichen Gegner auf, den Geheimbund EXALT. Das Add-on war sein Geld wirklich wert.

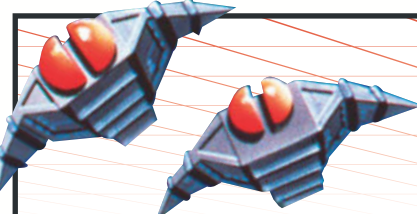


» Auf der Weltkarte fliegt ihr von einem Einsatz zum nächsten.



» Die neue Hacking-Fähigkeit erlaubt euch, Vorteile freizuschalten – aber immer mit Risiko.





メイキング SPACE HARRIER



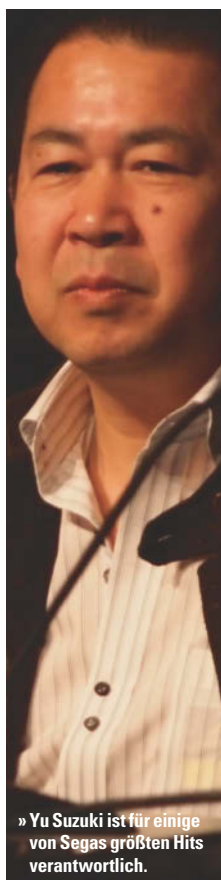
Mitte der 80er Jahre konnte nur ein einziger Automat den Nervenkitzel einer Achterbahn mit dem Gameplay eines Ballerspiels verbinden. Retro Gamer begibt sich gemeinsam mit Yu Suzuki zurück in die Fantasy Zone ...

In der Welt der militärischen Luftfahrt ist der Harrier ein einzigartiges Meisterwerk der Technik. Dieser „Jump Jet“ genannte Jäger ist ein Senkrechtstarter, benötigt also keine Startbahn. Ebenso steil stieg Yu Suzuki in der Welt der Videospiele auf.

Die Karriere des Japaners begann Anfang der 80er Jahre, als er ein Programmierer im zweiten Glied für *Championship Boxing* war, das auf Segas wenig beachteter Konsole SG-1000 erschien. Danach entwarf Suzuki den überaus einflussreichen Motorrad-Automaten *Hang-On*, bei dem man erstmals mit vollem Körpereinsatz spielen musste. Danach konzentrierte Suzuki seine Aufmerksamkeit auf ein Ballerspiel, benannt nach dem britischen Kampfflugzeug.

„Zuerst wollten wir tatsächlich ein Spiel rund um den realen Harrier machen“, erinnert sich der Spielautomaten-Entwickler. „Es gab aber nicht genügend Speicher für die Grafik, also verlegten wir uns auf Science-Fiction. Aus dem Namen Harrier wurde dann eben einfach *Space Harrier*.“ Und aus einem Kampfflugzeug ein fliegender Blondschoopf...

Schon die Idee eines 3D-Ballerspiels stieß an die Grenzen des Machbaren, wie sich Suzuki erinnert: „Vor *Space Harrier* gab es keine erfolgreichen 3D-Ballerspiele. Daher konnten wir beim Einreichen unserer Idee nicht mit besonderer Gegenliebe rechnen.“ Sega hatte allerdings schon Erfahrungen im neuen Genre gesammelt. 1982 hatte die Firma *Zoom 909* veröffentlicht, im Westen bekannt als *Buck Rogers: Planet Of Zoom*. Das war zwar ein technisch beeindruckendes Spiel und für nahezu jedes damalige System zu haben, doch die weite Verbreitung lag eher



» Yu Suzuki ist für einige von Segas größten Hits verantwortlich.

nicht an der Beliebtheit, sondern daran, dass Sega die Lizenzkosten wieder einspielen wollte und den Automaten jedem Spielhallenbetreiber unterjubelte, der nicht bei drei auf den Bäumen war.

Sowohl *Buck Rogers* als auch das nächste 3D-Ballerspiel *Sub-Roc* hatten das Problem, dass die Feinde klein und schwer zu treffen waren. Auch von anderen Firmen hatte es ähnliche Titel mit 3D-Perspektive wie *Tempest* oder *Gyruss* gegeben, doch hier wurde das Problem durch Einschränkungen beim Bewegen und Zielen umgangen. Da Suzuki und sein Team jedoch die gleichen Freiheiten wie bei Segas früheren Titeln beibehalten wollten, war eine neue Idee nötig – und die fanden sie: „Um das Problem zu lösen, bauten wir zielsuchende Raketen ein – ganz wie bei einem echten Jagdflugzeug. So waren die Feinde viel leichter zu erwischen.“

Der andere große Vorteil von *Space Harrier* gegenüber *Buck Rogers* und *Sub-Roc* war, dass sich die Technik mittlerweile weiterentwickelt hatte. „Ich hatte immer geglaubt, ich müsse das geplante *Space Harrier* mit 8-Bit-Technologie entwickeln“, erklärt Suzuki. „Also suchte ich nach Algorithmen, um 8-Bit zu beschleunigen.“ Als es so weit war, war das jedoch gar nicht mehr notwendig: Ähnlich, wie *Buck Rogers* technisch auf *Turbo* basiert hatte, konnte Suzuki mit *Space Harrier* auf *Hang-On* aufbauen. Doch trotz der neuesten Grafiktechnologie gab es Probleme. „Es gab viele Herausforderungen. So konnten wir wegen der Verwendung von Line Buffer nur wenige Objekte hintereinander darstellen. Als Lösung verteilten wir sie einfach stärker über das ganze Spiel.“

Als die Technikfragen geklärt waren, kümmerte man sich um die Optik. Da einerseits *Hang-On* ▶





SPACE HARRIER IN KÜRZE

■ *Space Harrier* ist ein Ballerspiel, bei dem ihr als Held die Fantasy Zone, Heimat der Drachen, vor üblen Kreaturen retten müsst. Als Held fliegt ihr immer in den Bildschirm hinein und müsst dabei Gegner abschießen, Kollisionen mit diversen Objekten vermeiden und feindlichen Projektilen ausweichen.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Sega
- » **ENTWICKLER:** Sega
- » **ERSCHIENEN:** 1985
- » **PLATTFORM:** SPIELHALLE, DIVERSE
- » **GENRE:** RAIL SHOOTER



» [Spie halle] Das farbenfrohe *Space Harrier* ist extrem schnell.

► an eine Simulation angelehnt gewesen war und Suzukis spätere Spiele ebenfalls einen authentischen Touch hatten, wollte er *Space Harrier* ursprünglich ebenfalls in diese Richtung hin entwickeln. Doch da das Spiel so viel Speicher benötigte, musste sich das Team etwas einfallen lassen. Es konnte zwar keine allzu großen Sprites benutzen, dafür aber Tausende von Farben und viele kleine Sprites gleichzeitig darstellen. So kam es unter anderem zum berühmten Drachen, der aus mehreren gleichförmigen runden Körpersegmenten und einem Kopf besteht.

„Ich mochte den Künstler Roger Dean und den Film *Die unendliche Geschichte*“, verrät uns Suzuki. „Also erschuf ich meine Welt als Hommage an sie.“ Der Einfluss des Films von Wolfgang Petersen wird niemanden überraschen, der das Spiel in den Händen hatte, denn der freundliche Drache Uriah in den Bonus-Levels ist ganz offensichtlich eine Hommage an Fuchur, den Glücksdrachen.

TYPEN

■ Es gab drei Typen von Automaten für *Space Harrier*: einen aufrechten, einen zum Sitzen und einen „Simulator“ mit beweglichem Sitz.

BAUART

■ Der Automat wurde separat von einer Firma namens Mechatronics hergestellt. Er wurde erst später für *Space Harrier* umgebaut.

DEKO

■ Die von Roger Dean inspirierte Grafik hat Charme und zeigt den ersten Boss, auf den ihr im Spiel treffen werdet.

SITZ

■ Für kurze Sessions ist der Sitz brauchbar – nach einiger Zeit wird jedoch euer Hinterteil einschlafen.

Auch der Einfluss von Roger Dean ist an den surrealen, wunderschön schattierten Landschaften sichtbar. Fliegende Felsformationen, Türme und kuriose Tierleben bevölkert Abschnitte wie „Amar“ oder „Minia“. Andere popkulturelle Einflüsse sind etwa die Dom-Roboter, die stark denen der Anime-Serie *Gundam* nachempfunden wurden. Das Spiel sollte jedoch familienfreundlich bleiben, und so wurden einige Konzepte für allzu groteske Feinde letzten Endes wieder verworfen.

Vor allem die Bossgegner sind es, die alten Spielefans in Erinnerung geblieben sind. Dabei wurden diese in kürzester Zeit konzipiert, wie uns

Suzuki veranschaulicht: „Wir hatten für die Entwicklung von *Space Harrier* nicht viel Zeit. Wir planten, sechs Bosse innerhalb von drei Monaten zu schaffen – also einen einzigartigen Boss alle zwei Wochen.“ Dieser Zeitdruck erklärt wohl, warum einige der Bosse regulären Feinden nachempfunden sind – und wieso im letzten Level alle Bosse wiederverwendet werden. Die markantesten Gegner sind jedoch unverwechselbar: der drachenartige Squilla, das zweiköpfige Skelettmonster Salpedon sowie Wi Wi Jumbo, der vorletzte Boss.

Die Ausgestaltung dieser Gegner ist zugleich grafisch gelungen und effizient. Sie bestehen zumeist aus acht oder mehr einzelnen Sprites, die sich so in einer Reihe bewegen, dass ein 3D-Effekt entsteht. Viele der Sprites werden aus Speichergründen wiederverwendet, etwa Squillas Körpersegmente oder Syuras Felsbrocken. Diese erzwungene Grafikeffizienz zieht sich durch das gesamte Programm. Wenn ihr genau hinschaut, seht ihr, dass in der Mitte des Spiels weder die kultigen einäugigen Mammutis noch die Ida-Steinköpfe animiert sind. Die Feinde sind zwar groß und farben-

» Ich mochte den Künstler Roger Dean und den Film *Die unendliche Geschichte*. Also erschuf ich meine Welt als Hommage an sie.«

YU SUZUKI

ピクセル パーフェクト

Eine kleine Auswahl der Gegner, die euch erwarten.

prächtigt, machen jedoch sonst grafisch nicht allzu viel her. Der Trick hier ist deren Bewegung: Suzukis Team ließ die Feinde sich viel hin- und herbewegen und nur kurz auf dem Bildschirm bleiben. Das Spiel musste schnell und lebhaft sein, sonst hätte es wie ein Kampf gegen Pappfiguren gewirkt.

Das Ergebnis ist wohlbekannt: Es hat großartig funktioniert! *Space Harrier* beeindruckte wohl jeden Zeitgenossen Mitte der 80er, der es in der Spielhalle zu sehen bekam. Es war nicht nur flüssig und farbenfroh, sondern auch unglaublich schnell. Während anfangs die Feinde im Hintergrund kreisten, um das gefühlte Tempo zu senken, dauerte es nicht lange, bis der Harrier sich kopfüber in Horden von Loopern stürzte oder unter Wellen von Binzbeans hindurchtauchte. Die Intensität dieser Eindrücke ist auch heute noch spürbar, egal auf welche Art ihr es genießt – doch ein besonderes Erlebnis ist der bewegliche Automat, der aus *Space Harrier* das begehrteste Filetstück vieler Spielhallen machte.

Die Verbindung von *Space Harrier* und einem beweglichen Sitz war ursprünglich gar nicht so geplant. „Das Mechatronik-Team entwickelte den Automaten separat. Wir passten ihn dann später nur noch auf *Space Harrier* an“, blickt Suzuki zurück. Dabei hatte das Entwicklungsteam von *Space Harrier* lediglich eine beratende Funktion. „Als es um die Anpassungen ging, diskutierten wir über die Geschwindigkeit, die Haltbarkeit und ähnliche Dinge. Natürlich konfigurieren wir die Kontrollsysteme des Automaten selbst.“

Das Sound-Design von *Space Harrier* stellt ein weiteres Schlüsselement dar. Es gibt zwar nur wenige, kurze Sprachsamples im Spiel, doch haben diese beinahe Kultstatus erreicht. Jedes Spiel beginnt mit einem munteren „Welcome to the Fantasy Zone!“ und die meisten enden mit einem Todesschrei des Harriers. Nach eurem Wiedereinstieg ertönt ein „Get Ready!“, und sobald einer der Bosse das Zeitliche segnet, ein motivierendes „You’re doing great!“ Die Quelle dieser Samples ist leider in Vergessenheit geraten, doch der Komponist der Musik ist bekannt: Hiroshi Kawaguchi schuf eine breite Palette an Stücken, die alle verschiedenste Emotionen hervorrufen. ▶



» [Spielhalle] Die unwirkliche Szenerie wurde von der Kunst von Roger Dean inspiriert.



» [Spielhalle] Manchmal müsst ihr einfach nur Hindernissen ausweichen.



» [Spielhalle] Die Farbgebung ist in jedem Level anders – hier ein pastelliger Abschnitt.



PARKOMEN



SPACE JET



CANARIES



MUKADENSE



RAKETE



DÜSENJÄGER



SKEGG



BINZBEAN



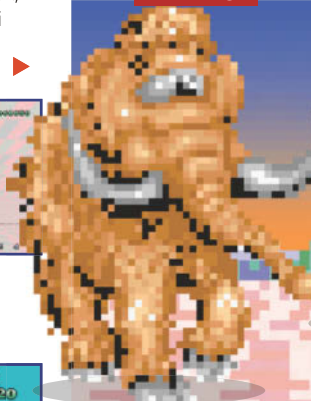
DOM (ROT)



TOMOS



LOOPER



MAMMUT



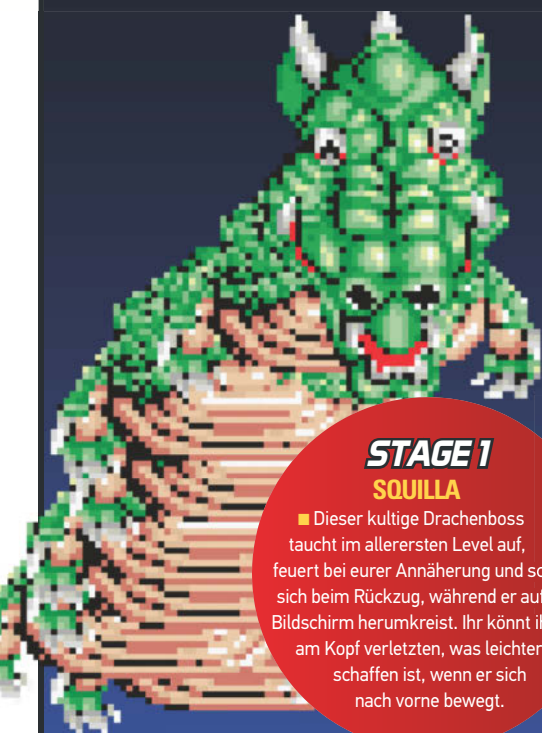
DOM (GRÜN)



DOM (BLAU)



IDA



STAGE 1 SQUILLA

■ Dieser kultige Drachenboss taucht im allerersten Level auf, feuert bei eurer Annäherung und schützt sich beim Rückzug, während er auf dem Bildschirm herumkreist. Ihr könnt ihn nur am Kopf verletzen, was leichter zu schaffen ist, wenn er sich nach vorne bewegt.

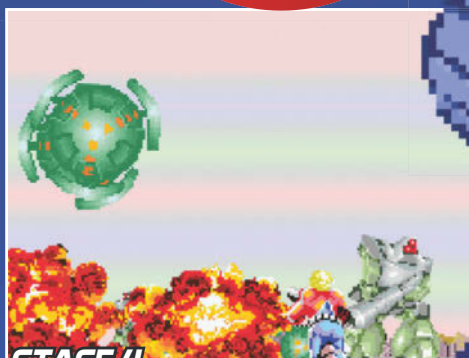
STAGE 2 IDA

■ Die Steinköpfe, die euch schon im ganzen Level das Leben schwer machen, kreisen hier um einen zentralen Kopf, der zerstört werden muss. Seid ihr einmal durchgebrochen, verschwinden die kreisenden Köpfe, wodurch der Kampf einfacher wird als gegen Squilla.



STAGE 3 GODARNI

■ Was könnte noch übler als ein Drache als Boss sein? Ein zweiköpfiger Drache! Wie Squilla ist Godarni nur am Kopf verwundbar, verschießt aber Feuerbälle aus beiden Häuptern. Beide Köpfe sind unabhängig – zerstört ihr einen, feuert der andere munter weiter.



STAGE 4 DOM

■ Diese von Gundam inspirierten Roboter greifen in Formation an, halten sich an den Rändern des Bildschirms auf und wechseln die Seiten mit einem großen Sprung. Die Begegnung ist zwar kurz, doch die Angreifer sind zäh, sodass ihr sie so schnell wie möglich eliminieren solltet.



STAGE 7 SYURA

■ Diese erste Variante von Ida besteht aus demselben zentralen Steinkopf, um den diesmal ein Ring schwebender Felsen kreist. Dieser löst sich aber nicht durch einen einzigen Treffer auf – ihr müsst ihn also wirklich eliminieren, um zum eigentlichen Ziel vordringen zu können.

STAGE 8 DOM MKII

■ Der riesige Mecha ist zurück und düst diesmal in der Bildschirmmitte auf dem Boden herum, bevor er von blinkenden Farben begleitet in einen „Superangriffsmodus“ übergeht. Solange ihr seine Bewegungen vorausseht, könnt ihr ihm schnell den Gar aus machen.

STAGE 9 TOMOS

■ Als normale Gegner sind die Tomos schon schlimm genug, doch nun schließen sie sich zu einem Boss zusammen. Wie die Rolli es greifen sie als Gruppe an und öffnen und schließen sich wie immer, was es recht schwierig macht, einen einzelnen zu zerstören.



STAGE 5 ROLLIES

■ Die Rolli es schließen sich zusammen und decken euch mit Laser-Sperrfeuer ein. Zum Glück sind sie leicht zu zerstören – ihr müsst nur in Bewegung bleiben, um ihr Feuer von dem Bildschirmbereich wegzulenken, wo sie sich zusammenrotten. Dann saust ihr dorthin, gebt einige Schüsse ab und verschwindet wieder.



STAGE 6 TETRAHEDRON

■ Diese Feindformation kann Kopfzerbrechen verursachen, da jeder ihrer Teile sich selbst vor Schaden schützen kann, und das viel schneller als die regulären Tomos-Gegner. Kreist in die entgegengesetzte Richtung, um am schnellsten zum Erfolg zu kommen.

STAGE 10 SALPEDON

■ Dieser Boss ist so etwas wie ein skeletthafter Wiedergänger des doppelköpfigen Drachens Godarni. Ihr müsst ihm wiederum in seine knöchernen Köpfe schießen, die sich aber nicht verfärben, sondern immer röter werden, bevor sie zerstört sind.



ファンタジー フライト

Das „Welcome to the Fantasy Zone“ klingt angesichts dieser üblen Kreaturen fast schon sarkastisch ...



STAGE 11 OCTOPUS

■ Als weitere Variante der Rollies ist dieser Boss elastischer als die früheren Versionen, doch seine Bewegungen sind viel kontrollierter. Wie immer seid ihr auf der sicheren Seite, wenn ihr das Feuer auf euch zieht, dann blitzschnell die Position wechselt und ballert.



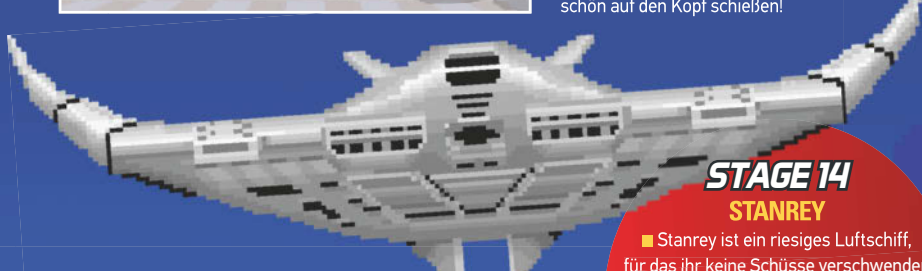
STAGE 12 BARBARIAN

■ Ganz ähnlich wie Syura ist Barbarian ein zentraler Kopf, den mehrere schützende Adds umkreisen. Eure Taktik sollte dieselbe sein – ballert die Schutzbarriere weg und kümmert euch dann um den eigentlichen Boss. Diesem Schema folgen zahlreiche Kämpfe.



STAGE 13 VALDA

■ Valda sieht als skelettartige Version von Squilla ziemlich furchteinflößend aus. Ihr ahnt es: Er greift auf dieselbe Art und Weise wie Squilla an und kann durch die gleiche Taktik besiegt werden. Immer schön auf den Kopf schießen!



STAGE 14 STANREY

■ Stanrey ist ein riesiges Luftschiff, für das ihr keine Schüsse verschwenden solltet, da es unzerstörbar ist. Es spuckt allerdings Doms aus, die euch angreifen. Das Schlimmste ist aber, dass dies der erste Bosskampf ist, bei dem ihr gleichzeitig Hindernissen wie Bäumen ausweichen müsst.

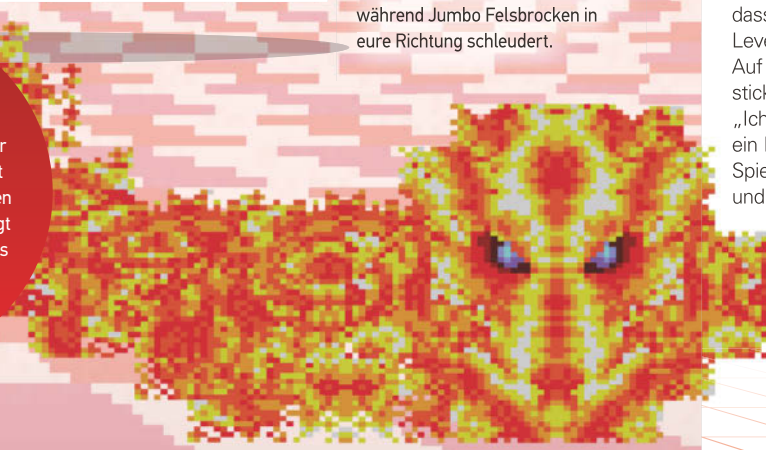


STAGE 15 WI WI JUMBO

■ Dieser Boss ist anfangs gut geschützt und wird von einem Paar Komainn flankiert, die nur das Zeitliche segnen, wenn er es auch tut. Jeder Komainn versucht, euch mit Feuerbällen einzuzerzen, während Jumbo Felsbrocken in eure Richtung schleudert.

STAGE 16 HAYA-OH

■ Diesen Feuerdrachen gab es in der Spielhalle noch nicht – er wurde beim Master-System-Port hinzugefügt und ist seitdem in allen Umsetzungen enthalten. Er bewegt sich so flink wie kein anderer Boss und wurde nach dem früheren Sega-Präsidenten Hayao Nakayama benannt.



MAKING OF: SPACE HARRIER

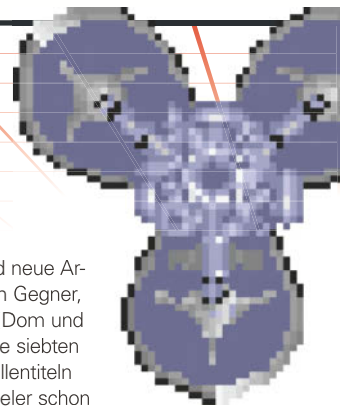


► Besonders ein Lied prägte sich bei den Spielern ein, nämlich jenes, das während des gesamten Spiels ertönt und für die damalige Zeit geradezu episch war, was seine Länge von fast drei Minuten ohne Schleife betrifft. Obwohl es fast ständig zu hören ist, bietet das Stück genügend Abwechslung, um nicht eintönig zu werden. Außerdem gibt es noch weitere großartige Melodien, die während der Bosskämpfe ertönen und stark variieren. So wählte Kawaguchi für Squilla eine typisch treibende Bossmelodie, während bei Ida der Bass im Vordergrund steht und Godarnis Thema schon fast behäbig wirkt. Außerdem würden wir dem Spiel Unrecht tun, wenn wir das süß-melancholische Stück *White Summer* nicht erwähnen würden, das während der Anzeige der Highscores ertönt.

» Das Mechatronik-Team entwickelte den Automaten separat. Wir passten ihn dann nur noch auf *Space Harrier* an.« YU SUZUKI

Bislang haben wir *Space Harrier* nur aus der Perspektive der Präsentation betrachtet – lässt sich daraus folgern, dass der Erfolg des Spiels allein auf der einzigartigen Technologie basiert? Yu Suzuki ist da ganz anderer Meinung. „Die Super-Scaler-Technologie war wichtig, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, doch ich glaube nicht, dass sie für den Erfolg des Titels entscheidend war.“ Das kann man nun sehen, wie man möchte, und sicher muss ein Spiel mehr bieten als nur tolle Grafik, damit man eine Münze nach der anderen einwirft. Aber den Neuheitsbonus eines 3D-Ballerspiels sollte man eben auch nicht unterschätzen. Jedenfalls versichert uns Yu Suzuki glaubhaft, dass er jedes Element seines ursprünglich über 15 Levels gehenden Spiels sorgfältig durchdacht hat. Auf die Frage, warum er statt eines digitalen Joysticks auf analoge Steuerung setzte, antwortet er: „Ich fand, dass eine lineare Steuerung besser für ein Flugspiel geeignet war. Mir ging es darum, dem Spieler zu gestatten, so einfach wie möglich zu zielen und zu schießen. Dafür war der größtmögliche Freiheitsgrad notwendig.“

Space Harrier war so konzipiert, dass der Spieler immer in Bewegung bleiben musste. Einerseits prasselten ständig Unmengen von Gegnern in verschiedensten Varianten auf euch ein, andererseits gab es auch immer



ENTWICKLER- HIGHLIGHTS

HANG-ON (ABGEBILDET)
SYSTEM: Spielhalle
JAHR: 1985

OUT RUN
SYSTEM: Spielhalle
JAHR: 1986

AFTER BURNER
SYSTEM: Spielhalle
JAHR: 1987

► wieder passive Hindernisse wie Bäume oder schwebende Felsen, denen ihr ausweichen musst. Manche Objekte könnt ihr also abballern, andere hingegen sind unzerstörbar. „Durch diese beiden Varianten wird das Spiel interessanter und unterhaltsamer“, sagt Suzuki. „Außerdem kann es dadurch manchmal passieren, dass ein Projektil dadurch zurückspringt wie bei einem Flipper.“

Space Harrier ist zwar ein hektischer Titel, doch die Steuerung ist vergleichsweise simpel: Ihr könnt euch nur bewegen und schießen. Das heißt aber nicht, dass das

Spiel selbst simpel wäre. In den ersten Leveln lernt ihr langsam alles, was ihr über Space Harrier wissen müsst. Die Hindernisse am Boden sind nicht bloße Szenerie – stattdessen stolpert ihr anfangs zwar über die Büsche, sterbt aber nicht sofort. Außerdem werdet ihr den flipperartigen Abpralleffekt kennenlernen, wenn ihr zum ersten Mal versucht, einen geschlossenen Tomos abzuballern.

Das Schießen an sich ist zwar empfehlenswert, um die Anzahl der Projektile zu reduzieren, die über den Bildschirm sausen. Da jedoch die Feinde meist direkt auf euch zielen, kommt ihr oftmals auch davon, wenn ihr euch einfach nur hin- und herbewegt und dabei eure eigene Flugbahn nicht zu oft kreuzt. Theoretisch müsst ihr lediglich die Bosse bekämpfen, ohne deren Vernichtung geht das Spiel nicht weiter. Das Verhältnis zwischen Ballern und Ausweichen ist gut ausbalanciert; so ist etwa im sechsten Abschnitt namens „Olisis“ eure geballte Feuerkraft gefordert, während ihr im vierten Level „Ceiceil“ gar nichts zerstören könnt und euch vielmehr fliegerisches Können bei der Steuerung des Helden abverlangt wird.

Auch die Überraschungen sind bei Space Harrier wohl dosiert. Es gibt immer einen Grund, die

nächste Münze einzuwerfen, da andauernd neue Arten von Feinden auftauchen und die beiden Gegner, die auf dem Titelschirm zu sehen sind (Dom und Mammut), erst im vierten beziehungsweise siebten Level auftreten. Für Entwickler von Spielhallentiteln ist es natürlich immer verlockend, dem Spieler schon in den ersten paar Minuten alles zu zeigen – schließlich wissen sie, dass nur wenige jemals das Finale erreichen werden. Doch Space Harrier ist so selbstbewusst, einige der spektakulärsten Begegnungen für Spieler aufzuheben, die es wirklich weit schaffen, man denke nur an das Mutterschiff Stanrey. So

» Ich glaube, dass die Befriedigung, den Feind erwischt zu haben, den attraktivsten Part des Spiels darstellt. «

YU SUZUKI

blieb es auch für Könner lange Zeit interessant, statt schnell repetitiv zu wirken.

Auf unsere Frage, worauf er die ungebrochene Anziehungskraft von Space Harrier zurückführt, antwortet Suzuki sehr präzise. „Es gibt nicht viele Titel wie Space Harrier. Auch heute noch lässt es sich gut steuern, sodass man gut zielen und die Feinde treffen kann. Ich glaube, dass die Befriedigung, den Feind wirklich erwischt zu haben, den attraktivsten Part meines Spiels darstellt.“

Zum Vergleich: Bei After Burner (ebenfalls von Yu Suzuki) gibt es eine Zielaufschaltung, und die kupferten die die meisten Rail-Shooter der letzten 30 Jahre ab – etwa Panzer Dragoon oder Rez. Sogar Planet Harriers, ein direktes Spin-off von Space Harrier,

» [Spielhalle] Bei manchen Ports wurde Dom wegen seiner Ähnlichkeit zu Gundam-Mechas verändert.

» [Spielhalle] Der aggressive Boss Dom kann später sogar fliegen.



» [Spielhalle] Im Gegensatz zu anderen Bossen taucht Wi Wi Jumbo nur einmal auf.

バトルシーン

Die Abenteuer des *Space Harrier* in der Fantasy Zone waren nur der Anfang ...



SPACE HARRIER 3-D 1988

■ Nur ein Jahr nach dem Ende von *Space Harrier* stirbt der Drachenkönig, und ein Nachfolgekrieg bricht aus. Uriah ist für den Thron vorgesehen, doch sein böser Cousin hat andere Pläne. Die 3D-Brille funktioniert gut, doch das Spiel ruckelt noch mehr als die Originalumsetzung für das Master System.



SPACE HARRIER II 1988

■ Um die Leistungsstärke des Master Systems zu demonstrieren, begab sich die von Kotaru Hayashida verantwortete Fortsetzung erneut in die Fantasy Zone und stellte dem Spieler frei, mit welchem Abschnitt er beginnen wollte. Es folgten Ports für Amiga, Atari ST, C64, Spectrum und Schneider CPC.



SPACE FANTASY ZONE 1991

■ Dieses unveröffentlichte Spiel für PC Engine CD verbindet die beiden Reihen *Space Harrier* und *Fantasy Zone*. Es ist ein 3D-Remake von Fantasy Zone, bei dem Opa-Opa ganz im Stil von Harrier in den Bildschirm hineinfliegt und dabei Feinde aus beiden Titeln bekämpfen muss.



PLANET HARRIERS 2001

■ Dieses Spin-off, das von Toshihiro Nagoshi produziert wurde, basiert sehr stark auf dem Grundprinzip von *Space Harrier*: Ihr steuert immer noch fliegende Menschen mit großen Laserwaffen, es gibt aber auch Power-ups, einen Koop-Modus, eine Zielaufschtaltung und 3D-Polygon-Grafik.



TYPING SPACE HARRIER 2002

■ Ihr wärt sicher überrascht, wie sehr ihr eure Tippgeschwindigkeit und -genauigkeit durch *Typing Space Harrier* verbessern könntet. Wir sind uns jedoch nicht sicher, wieso dieses japanische Spiel überhaupt produziert wurde, nachdem Sega schon *The Typing Of The Dead* im Programm hatte ...

nutzte ein Aufschaltssystem. Was das mit der Befriedigung zu tun hat, die Suzuki erwähnt? Legt selbst eine Runde mit *Space Harrier* ein! Im ersten Level beispielsweise könnt ihr alles zerstören, was ihr seht, von Büschen und Bäumen bis zu tatsächlichen Bedrohungen – das macht süchtig! Bei Aufschalt-Shootern gibt es hingegen einen gewissen Rhythmus – annähern, zielen, loslassen, wiederholen – während ihr bei *Space Harrier* den Feuerknopf so oft wie möglich betätigt. Auch wenn das Erwischen der Feinde im Lauf des Spieles immer schwieriger wird, verschafft *Space Harrier* euch durch Bonuslevels, in denen ihr mit Uriah einfach möglichst viel kaputtmachen dürft, immer wieder eine kleine Verschnaufpause.

O bwohl er offensichtlich immer noch eine große Zuneigung zu seiner Schöpfung empfindet, hatte Suzuki mit *Space Harrier* in den letzten 30 Jahren kaum etwas

zu tun. Als es darum ging, den Titel auf das Master System umzusetzen, wurde diese Arbeit an Mutsuhiro Fujii und Yuji Naka vergeben, die einen finalen 16. Boss und eine zusätzliche Endsequenz hinzufügten, um einen befriedigenderen Abschluss zu kreieren. Diese Änderungen wurden dann auch in den späteren Umsetzungen so beibehalten. Als sich Suzuki 1987 zum nächsten Mal mit 3D-Ballerspielen beschäftigte, war er aufgrund der Weiterentwicklung der Technik endlich in der Lage, ein Spiel zu realisieren, das auf einem Kampfjet basierte. Durch *After Burner* erhielt das ganze Genre einen erneuten Aufschwung.

Natürlich war es für Sega durch den großen Erfolg von *Space Harrier* nie eine ernsthafte Option, es dabei zu belassen. Die Marke zog im Lauf der Jahre einige der bekanntesten Designer von Sega an, beispielsweise Naoto Oshima, den Character Designer von *Sonic The Hedgehog*, Kotaro Hayashida von *Alex Kidd In Miracle World* oder Toshihiro Nagoshi von *Super Monkey Ball*. Sie alle hinterließen im Lauf verschiedener Fortsetzungen ihre Spuren. Das einzige Mal, dass Suzuki selbst zu seiner Schöpfung zurückkehrte, war bei *Shenmue* – in der Spielhalle des japanischen Städtchens könnt ihr tatsächlich *Space Harrier* daddeln! Außerdem dürft ihr darin

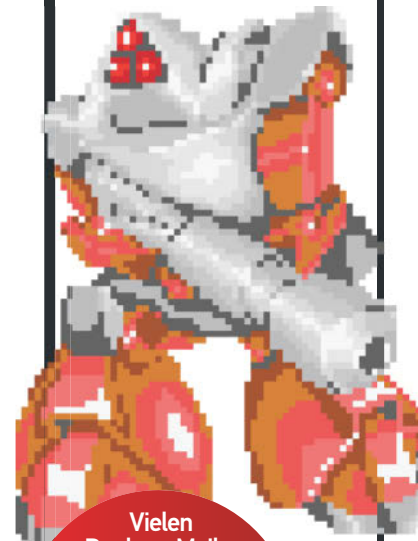


auch kleine Figuren der Harrier-Charaktere aus Kaugummiautomaten ziehen.

Das heißt allerdings nicht, dass Suzuki nicht gerne zur Serie zurückkehren würde. „Ich war glücklich über *Space Harrier* auf dem 3DS. Aber wenn ich ehrlich bin, hätte ich gerne selbst ein komplett neues *Space Harrier* geschaffen“, lacht er. Im Moment erlaubt es seine Zeit zwar nicht, darüber nachzudenken – ganz ausschließen möchte er diese Möglichkeit aber ebenfalls nicht. Auch dass Sega seinem Studio Ys Net vor *Shenmue 3* schon *Virtua Fighter Cool Champ*, *Virtua Fighter Fever Combo* und andere Titel übertrug, zeigt, dass auch Sega einer solchen Kooperation nicht abgeneigt wäre.

Für uns Spieler wäre ein neues *Space Harrier* von Yu Suzuki natürlich ein extrem verlockender Gedanke. Mit seiner Liebe zu neuartigen Spielelementen und seinem Sachverstand bei der Entwicklung von Spielautomaten würde ein neues *Space Harrier* vermutlich etwas ganz Besonderes werden. 🐱

» [Spielhalle] Die blitzschnellen Feinde haben oft nur wenige Animationsphasen.



Vielen Dank an Maiko Hinson für die Übersetzung, Masae Nakagawa für die Herstellung des Kontakts und an Yu Suzuki für seine Zeit.



フライト旅程

Space Harrier startete zwar in der Spielhalle so richtig durch, schaffte aber auch auf einigen Heimsystemen eine Punktlandung.



MASTER SYSTEM 1986

■ Bei Segas erstem Versuch, *Space Harrier* zu konvertieren, ist dank der cleveren Ausnutzung der Hardware noch immer viel von der Original-Action spürbar. Das Tempo ist nicht so rasant, andererseits gibt es einen neuen Endboss und eine ordentliche Endsequenz.



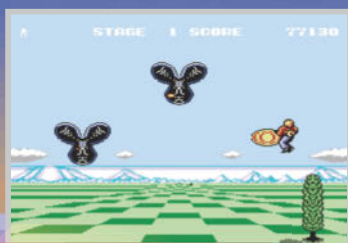
ZX SPECTRUM 1986

■ Elite schnappte sich die internationalen Homecomputer-Rechte für *Space Harrier* und begann sofort mit diversen Umsetzungen. Auf dem Spectrum bewegen sich die Objekte flüssiger, doch die Grafik ist nicht sehr hübsch. Man kann kaum etwas erkennen, was sich auch auf das Gameplay auswirkt.



SCHNEIDER CPC 1986

■ Wir sind zwar erfreut, dass es der CPC zu einer eigenen Umsetzung des Titels geschafft hat, doch leider ist sie nicht besonders gelungen. Die farbenfrohe Grafik scheint toll, bis Objekte als simple Drahtgittermodelle auftauchen, was das Zielen zu einem unvorhersehbaren Glücksspiel macht.



FAMICOM 1989

■ Takaras Umsetzung besticht mit sauberer Optik und flüssigen Bewegungen der Sprites. Leider sind die Sprites auch sehr winzig und flackern stark. Erwähnt werden sollte noch, dass der Boss Haya-Oh hier einen weiteren Auftritt hat.



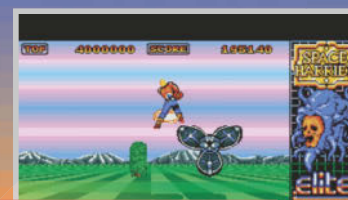
AMIGA 1989

■ Die Amiga-Fassung von *Space Harrier* ist sehr gut spielbar. Sie benutzt eine verbesserte Version des Elite-Grafiksets mit schöneren Farben, eliminiert die senkrechte Leiste auf der rechten Bildschirmseite, läuft flüssig und hat tollen Sound.



PC 1989

■ Stellt euch die Atari-ST-Version von *Space Harrier* vor, nur, dass die Bildrate so niedrig ist, dass euch ohne Vorwarnung ein Feuerball ins Gesicht knallt. Da könntet ihr genauso gut mit dem Jetpack direkt gegen einen Felsen fliegen.



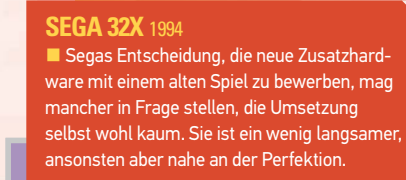
ATARI ST 1988

■ Die erste von Elite entwickelte 16-Bit-Version von *Space Harrier* ist ein Unikum, denn sie sieht durch die neu gezeichnete Grafik ziemlich gut, aber eben nicht authentisch aus. Die Maussteuerung funktioniert ausgezeichnet.



GAME GEAR 1991

■ Obwohl sie auf der Umsetzung für das Master System basiert, ist diese Version von *Space Harrier* recht einzigartig. Das Spiel wurde auf zwölf Levels gekürzt, Passwörter hinzugefügt und die Feinde neu gezeichnet, um noch lebendiger zu wirken.



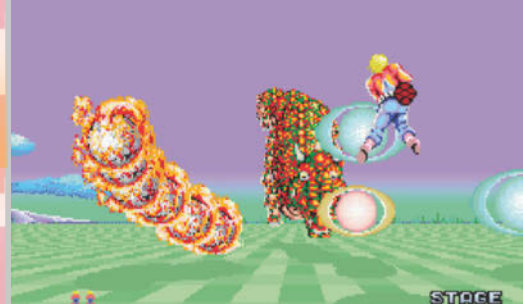
SEGA 32X 1994

■ Segas Entscheidung, die neue Zusatzhardware mit einem alten Spiel zu bewerben, mag mancher in Frage stellen, die Umsetzung selbst wohl kaum. Sie ist ein wenig langsamer, ansonsten aber nahe an der Perfektion.



SATURN 1996

■ Bei der Saturn-Fassung, die auf der Sammlung *Sega Ages* erschien, wurden die wenigen Probleme der 32X-Version auch noch ausgeräumt, sodass sie – auch durch die analoge Steuerung per Mission Stick oder 3D-Controller – noch authentischer wirkt.



GAME BOY ADVANCE 2003

■ *Space Harrier* ist in der *Sega Art Gallery* enthalten und zeigt, wie einige andere Ports in dieser Liste, mittelgroße Schwächen. So ist die Kollisionserkennung nicht genau genug und die Geschwindigkeit zu niedrig.





COMMODORE 64 1987

■ Der C64 bekam seine Umsetzung von *Space Harrier* ein wenig später als seine 8-Bit-Konkurrenz, doch die Wartezeit lohnte sich: Die Feinde sind zwar simpel und die Bewegungen ziemlich ruckelig, doch wenigstens könnt ihr sehen, wo ihr hinfliegen müsst.



FUJITSU FM77AV 1987

■ Sega verkaufte die Homecomputer-Rechte in Japan an Dempa Micomsoft, die eine Reihe interessanter Ports abliefern. Der FM77AV von Fujitsu bekam eine Version, die sich optisch gut mit der Master-System-Fassung messen konnte und die markante Titelmelodie sehr schön interpretierte.



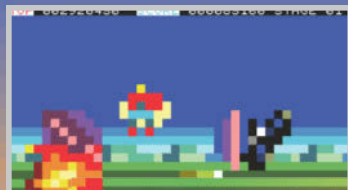
SHARP X68000 1987

■ Wie von einer solch leistungsstarken Maschine zu erwarten, lief *Space Harrier* auf dem X68000 bestens und war lange Zeit die Referenzumsetzung. Sie enthielt den beim Master System hinzugefügten Boss sowie die neue Endsequenz.



PC ENGINE 1988

■ Auch auf der PC Engine zeichnete Dempa Micomsoft für *Space Harrier* verantwortlich. Es ist eine sehr gelungene Umsetzung mit einem guten Geschwindigkeitsgefühl, die mit der X68000er Fassung vergleichbar ist, aber weniger Farben bietet.



SHARP MZ-700 1988

■ Dieser selbstprogrammierte Port von Kazuhiro Furuhashi wurde von Sega offiziell zur Veröffentlichung im japanischen Sharp-Magazin *Oh!X* freigegeben, wo es die Serie *Not Impossible on MZ-700* gab. Die Grafik ist allerdings ziemlich abstrakt.



SHARP X1 1988

■ Sharps Maschine schlägt die Konkurrenz, indem sie die Geschwindigkeit und Spielbarkeit beibehält und gleichzeitig dank neuer Grafikobjekte detailreicher und farbenfroher ist. Für einige Spieler ist diese Version sogar besser als die auf dem Fujitsu-Gerät.



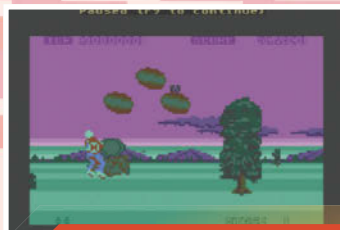
NEC PC-8801 1988

■ Obwohl sie spielmechanisch der Automatenfassung treu bleibt und schnell und gut steuerbar ist, hat die Umsetzung von *Space Harrier* auf dem PC-88 ein Problem: Die meisten Objekte sind schlicht Rechtecke! Immerhin wurde auch der PC-6001 mit einem Port bedacht.



PLAYSTATION 2 2003

■ Dieses erweiterte Remake des Original-Spielhallentitel erschien sowohl auf der *Sega Classics Collection* als auch als Einzeltitel in Japan. Es bietet nicht nur Polygongrafik und einen neuen Soundtrack, sondern auch Bomben und Zielaufschaltung.



ATARI 8-BIT 2011

■ Es ist zwar keine offizielle Umsetzung, doch natürlich müssen wir die selbstprogrammierte Fassung von Chris Hutt und Sal Esquivel hier erwähnen! Solch flüssige Animationen und authentische Soundeffekte auf Hardware der 70er sind wirklich verblüffend!



3DS 2012

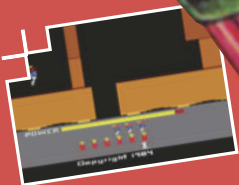
■ Bei *3D Space Harrier*, das als Teil von *M2s 3D Classic Range* veröffentlicht wurde, waren stereoskopische Bilder ein wichtiger Teil der Spielerfahrung. Dieser Port bietet Haya-Oh und viele Einstellungsmöglichkeiten und ist eine der besten Umsetzungen überhaupt.

UND DER REST...

■ Die Automatenfassung von *Space Harrier* wird für eine Vielzahl weiterer Plattformen und Compilations emuliert. Beispiele hierfür sind *Yu Suzuki Game Works Vol 1*, *Shenmue* und *Shenmue II* für Dreamcast, *Shenmue II* für die Xbox, *Space Harrier II: Space Harrier Complete Collection* für die PS2 und *Mega Drive Ultimate Collection* für die PS3 und die Xbox 360.



K.



FAKTEN

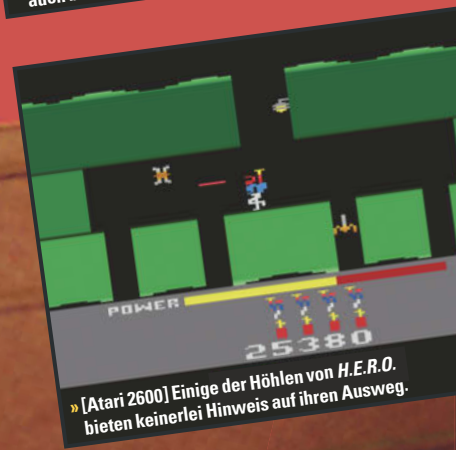
- » PUBLISHER: Activision
- » ENTWICKLER: John Van Ryzin
- » ERSCHIENEN: 1984
- » PLATTFORM: Atari 2600
- » GENRE: Hüpf-/Ballerspiel



» [Atari 2600] Roderick Hero platziert eine Stange Dynamit.



» [Atari 2600] Abgesehen von Feinden muss Roderick auch brennenden Laternen ausweichen.



» [Atari 2600] Einige der Höhlen von H.E.R.O. bieten keinerlei Hinweis auf ihren Ausweg.

DIE UMSETZUNGEN

Allerlei portiertes Rotorengeheul.



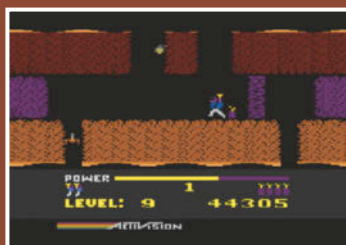
COMMODORE 64

Für die C64-Version von *H.E.R.O.* werden niedrig aufgelöste Sprites und hoch aufgelöste Hintergründe kombiniert. Dadurch entstand einer der am besten aussehenden Ports überhaupt, der sich in puncto Steuerung und Timing sehr ähnlich zum Original spielt.



ATARI 5200

Die Version von *H.E.R.O.* für den Nachfolger des 2600 übernimmt alles, was uns am Original so gefallen hat, und fügt verbesserte Grafik hinzu, die zur höheren Auflösung des 5200 passt. Außerdem wurde die Farbanzahl in jedem Level deutlich heraufgesetzt.



ATARI 8-BIT

H.E.R.O. sieht auf den 8-Bit-Systemen von Atari fast identisch zur 5200-Version aus. Da aber der 5200 über einen Analogstick verfügt, weicht die Steuerung ein wenig ab. Dennoch weist diese Version die größte Nähe zum Original auf.



APPLE II

In Anbetracht der nicht texturierten Grafik von *H.E.R.O.* und der Beschränkungen des Apple II sieht diese 8-Bit-Version besser aus, als man erwarten würde. Was noch wichtiger ist: Das Gameplay der Originalversion wurde exakt übernommen.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

X-15 ALPHA MISSION (ABGEBILDET)

SYSTEM: C64

JAHR: 1987

HEAVY SHREDDIN'

SYSTEM: NES

JAHR: 1990

SUPER BATTLETANK

SYSTEM: Game Boy

JAHR: 1992



» [Atari 2600]
Besonders fließ sind schnelle Kreaturen in beengten Leveln.

» Der unterirdische Fluss war ein Aha-Moment für mich. Davor hatte ich mich bei der Levelgestaltung zu sehr selbst eingeschränkt. «

JOHN VAN RYZIN

► die Spielfigur, die Höhle und die Steuerung. Dann machte ich mich an die Levels, die Kreaturen und die Features“, erinnert sich John an den Prozess. „Es ist erstaunlich, was die Tools heute können – damals zeichnete man alles auf Millimeterpapier und übersetzte es dann in Bits und Bytes. Die Levels wurden aus Tabellen eingelesen, ich spielte sie Probe und veränderte dann immer wieder einige Werte in der Tabellenvorlage.“

Dann relativiert er seine Aussage bezüglich der Entwicklungs-Tools: Sie seien zwar primitiv gewesen im Vergleich zu heute, andererseits fortschrittlich für die Programm-Werkzeuge, die er vor seiner Zeit bei Activision zur Verfügung hatte. Dennoch war das Ganze kein Zuckerschlecken: „Ich konzipierte

H.E.R.O., machte die Grafik und den Sound und programmierte alles selbst in Assembler. Es gab keinerlei Grafiksoftware und auf dem Atari 2600 noch nicht einmal ein Betriebssystem. Alles musste auf der untersten Ebene ganz von vorne gemacht werden. Activision stellte mir den Code zur Verfügung, um ihr Logo anzuzeigen, und gab mir Zugang zu einem PDP-11 und einen 2600er, auf dem ich debuggen konnte. Das war damals der Stand der Technik.“

Die zusätzlichen Spielmechanismen machten Johns Spiel von einem einfachen Hüpf- und Ballerspiel zu

einer viel größeren Herausforderung. John gab seinem Helden eine zweite Waffe an die Hand (einen begrenzten Vorrat an Dynamit), mit der er zwar hinderliche Wände sprengen konnte, doch auch sich selbst, wenn er sich nicht rechtzeitig aus der Gefahrenzone begab. Außerdem fügte er Schlangen hinzu, die schmale Durchgänge in Mauern blockierten und wieder freigaben. „Ich wollte so viele Spielmechanismen hinzufügen, wie ich konnte. Spielspaß stand an erster Stelle!“

Abgesehen von den Level-Bausteinen investierte John viel Zeit in den gut steuerbaren Propellerrucksack sowie in die Positionen und Bewegungen der feindlichen Kreaturen, die die regenbogenfarbigen Höhlen bewohnen sollten. „Das Erstaunlichste an Activision war damals, dass wir nie Termine oder Budgets für ein Spielprojekt hatten – es war dann fertig, wenn

es gut war! Um die Steuerung hinzubekommen, waren viele Versuche nötig. Mein Lieblingsspiel war ein Skispiel, das eine sehr sensible Steuerung hatte, also verband ich diese Idee damit, wie es wohl wäre, einen Hubschrauber zu steuern. Außerdem verbrachte ich viel Zeit damit, die Positionen aller Elemente festzusetzen und anzupassen.“

Ebenso viel Mühe steckte John in den Schwierigkeitsgrad von *H.E.R.O.*, für den er sich selbst als Maßstab nahm. Die Levels, die ihn forderten, landeten als Mittelteil im Spiel, wobei danach ein paar Abschnitte hinzugefügt wurden, die selbst für ihn fast zu schwierig waren – und davor ein paar weniger anspruchsvolle Einstiegslevels. Durch Testpartien von Johns Kollegen wurde aber sichergestellt, dass *H.E.R.O.* nicht viel zu schwer wurde. „Ich ging so vor, da es für mich sehr problematisch war, den Schwierigkeitsgrad richtig einzuschätzen – schließlich spielte ich das Ding die ganze Zeit. Also holte ich mir die Rückmeldung von meinen Kollegen aus unserem Büro in New Jersey.“

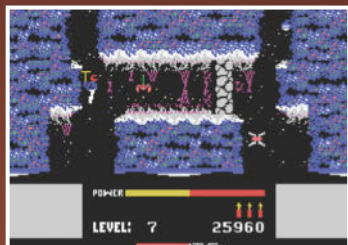
Da John seinen Titel unbedingt veröffentlicht sehen wollte, fügte er verschiedene ausgefeilte Features hinzu, die zum Höhlenszenario passten. So sollten unterirdische Flüsse und fließende Lava für noch mehr Spielspaß bei *H.E.R.O.* sorgen, da der Spieler präzise Flugmanöver durchführen und mit halbsprecherischer Geschwindigkeit auf Flößen landen musste. „Durch den Fehlschlag bei *Cosmic Commander* wollte ich so viele Elemente wie möglich einbauen, um das Spiel spaßig und spannend zu machen. Der unterirdische Fluss war ein Aha-Moment für mich. Davor hatte ich mich bei der Levelgestaltung zu sehr selbst eingeschränkt. Ich merke nun, dass alles möglich war, was die Höhlen interessanter machte. Die Flöße und die Tentakelmonster



» [Atari 2600] Genaue Steuerung ist nötig, um Roderick in Sicherheit zu bringen, bevor die Dynamitstange explodiert.

COLECOVISION

■ Sie hat zwar buntere Farben, doch ansonsten ist die ColecoVision-Umsetzung von *H.E.R.O.* grafisch nah an der C64-Fassung. Der Helikopterrucksack steuert sich allerdings einfacher, sodass einige Flugmanöver leichter durchzuführen sind.



MSX

■ Abgesehen von den Soundeffekten ist *H.E.R.O.* auf dem MSX praktisch eine direkte Kopie des ColecoVision-Ports. Da jedoch einige MSX-Joysticks nur einen Feuerknopf haben, muss man nach unten drücken, um Dynamit zu legen, Peng!



SEGA SG-1000

■ Segas Version von *H.E.R.O.* für ihre erste Konsole spielt sich weitgehend wie das Original, hat aber ein paar Änderungen. Auf dem SG-1000 gibt es nette Musik, weibliche Minenarbeiter, Stalaktiten und Lava-Geysire. Alles ist grün und der Held trägt nun einen Jetpack.



ZX SPECTRUM

■ *H.E.R.O.* hätte auf dem Spectrum deutlich besser aussehen können. Doch abgesehen von der Grafik werden das Gameplay, die Spielmechanik und die Levels der Originalversion treu reproduziert, bis hin zur Steuerung des Helikopter-Rucksacks, die der vom 2600 entspricht.



» [Atari 2600] Hier muss Roderick Sprengladungen neben einer Lavawand anbringen.

kamen sogar erst am Schluss der Entwicklungsphase hinzu.“

Nach dem Auf-Eis-Legen von *Cosmic Commuter* hätte man erwarten können, dass John bei seinem zweiten Spiel mehr Druck oder Kontrolle durch das Hauptquartier ausgesetzt gewesen wäre. Doch er durfte *H.E.R.O.* wiederum im Alleingang und in New Jersey entwickeln. Dort profitierte John von einigen Ideen seines Umfelds: „Ich sprach nur mit den Kollegen aus New Jersey, die mir Feedback und Inspiration gaben. Auch wenn jemand mir nur eine ungefähre Rückmeldung gab, konnte daraus eine neue Idee erwachsen. Dafür gebührt meinen Kollegen Anerkennung. Einer, der mir beim Spielen zusah, merkte an, dass es großartig wäre, wenn die Lampen zerbrechen würden, wenn man in sie hineinfliegt. Also programmierte ich das.“

Um den Wiederspielwert zu erhöhen, fügte John einen „Pro-Modus“ hinzu. Jeder, der das



» [Atari 2600] Das Manövrieren erfordert an dieser Stelle besondere Vorsicht.

Spiel durchspielte, landete in einer Highscore-Jagd, bei der die Levels 13 bis 20 immer wiederholt wurden. So konnte sich jeder Veteran dem Ziel widmen, seinen persönlichen Highscore zu knacken und wurde nicht gezwungen, aufzuhören.“

Das vielschichtige Gameplay, das John implementiert hatte, die Feinabstimmung der Spielmechanik und seine

schiere Hingabe, mit der er den actiongeladenen Titel erschaffen hatte, machten es *H.E.R.O.* diesmal leicht, durch die Qualitätskontrolle von Activision zu kommen. „Die Jungs aus dem Büro in Kalifornien kümmerten sich um das Marketing, die Packung und das Handbuch. Man entschied sich dort, das Spiel zu veröffentlichen, und sagte mir, dass es bei Verbrauchertests genauso hohe Zustimmung erfahren hätte wie *Pitfall*.“

Ein größerer kommerzieller Erfolg blieb dem Spiel versagt, obwohl es die oberen Ränge der Verkaufscharts erreichte, wie sich John grämt: „Leider brach der Markt gerade zusammen, sodass ich in finanzieller Hinsicht nicht entlohnt wurde. Doch wie viele Menschen können von sich behaupten, ein Top-Ten-Spiel entwickelt zu haben?“

Die Reaktionen der Spieler auf *H.E.R.O.* waren jedenfalls äußerst positiv, und so wurde Johns Spiel bald zum Klassiker auf dem Atari 2600. Doch von den wenigen Fans, die es tatsächlich bis zur fast unmöglichen Punktzahl von 999.999

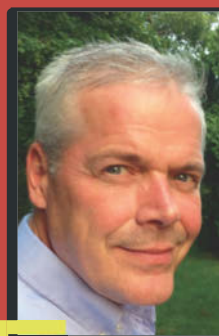


» [Atari 2600] Um Fluss und Giftschlange zu überwinden, fliegt ihr drüber.

geschafft hatten, bekam John harsche Worte zu hören. Wieso das? John erklärt es uns: „Wir dachten nicht, dass das irgendjemand schaffen würde. Als Activision das Handbuch schrieb, fragte man mich, ob es versteckte Features im Spiel gäbe. Ich erzählte ihnen von dem Textstring „!!!!!!“ nach den 999.999 Punkten. Das nahmen sie zum Anlass, ins Handbuch zu schreiben, dass etwas Besonderes passieren würde, wenn man diese Punktzahl erreicht. Ich bekam ziemlich böse Briefe, weil die Spieler natürlich viel mehr erwartet hatten.“

Qualität und relativer Erfolg von *H.E.R.O.* führten zu Umsetzungen für andere Konsolen und diverse Heimcomputer. Obwohl John daran nicht mitprogrammierte, segnete er Änderungen ab und steuerte Grafikideen bei. „Ich wurde gebeten, mir die Ports anzusehen. Die Änderungen, die für die leistungsfähigeren Systeme gemacht wurden, waren sehr interessant.“ Auch die optische Verschönerung des Helden, den John als tollpatschigen Comic-Charakter geschaffen hatte, und der nun mehr in Richtung technisierter Superkämpfer ging, fand seine Zustimmung.

Als wir John fragen, was er im Nachhinein gerne anders gemacht hätte bei der Entwicklung, kommt er noch mal auf die 999.999 Punkte zurück: „Ich hätte bei Erreichen der Million etwas Besseres einbauen sollen als diese dämlichen Ausrufezeichen! Oder ich hätte sie zumindest den Handbuch-Schreibern verschweigen müssen. Trotzdem bin ich verdammt stolz, *H.E.R.O.* entwickelt zu haben.“ 🐉



» John Van Ryzin programmiert auch heute noch.



» [Atari 2600] Die Sprünge wollen exakt platziert sein.



» [Atari 2600] Roderick kann von einer Kreatur unter Wasser gezogen werden.





Die Konsole von NEC mag winzig gewesen sein, doch sie machte einen riesigen Eindruck auf die Spieler. Wir stellen euch die aus unserer Sicht 25 besten Titel für das 1989 veröffentlichte Gerät vor.



Bloody Wolf

■ ENTWICKLER: Data East

■ JAHR: 1989 ■ GENRE: Hüpf-/Ballerspiel

25 Diese Home-Umsetzung von *Bloody Wolf* kommt nicht ganz ans Arcade-Original heran, da ihr der Zwei-Spieler-Modus fehlt. Doch Entwickler Data East entschädigt uns mit größeren Levels, einem Extraabschnitt, mehr Dialogsequenzen und noch mehr Musik. Wenn ihr nach Hüpf- und Schieß-Action auf der PC Engine sucht, dann ist dies euer Ding – bei wie vielen Spielen könnt ihr schon von einem Motorrad aus ballern?

Gekisha Boy

■ ENTWICKLER: Tomcat System

■ JAHR: 1992 ■ GENRE: Actionspiel

24 Dieser bizarre Titel ist wohl eines der einzigartigsten Spiele, die je erschienen sind. Ihr spielt einen Fotografen, der ständig seltsame Dinge um sich herum knipsen soll, etwa Alien-Entführungen, Flugzeugabstürze, Blitzer und Prügeleien. Währenddessen müsst ihr diversen Gefahren ausweichen, da ihr bei Kontakt mit ihnen wertvolle Filmrollen verliert. Ohne sich den Ablauf zu merken, sind die Levels fast unschaffbar – dennoch hat sich das bizarre und einzigartige *Gekisha Boy* einen Platz in den Top 25 mehr als verdient.



Side Arms

■ ENTWICKLER: NEC Avenue

■ JAHR: 1989 ■ GENRE: Ballerspiel

23 Da Capcom selbst *Side Arms* wegen eines Vertrags mit Nintendo nicht auf die PC Engine portieren konnte, sicherte sich NEC Avenue die Lizenz dafür und schuf eine exzellente eigene Fassung, die den Ruf der Konsole als System für erstklassige Spielhalenumsetzungen untermauerte. Die verbesserte CD-Version erschien (wie so viele gute Titel) nur in Japan.



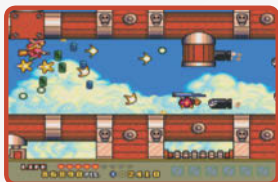
Magical Chase

■ ENTWICKLER: Palsoft ■ JAHR: 1991

■ GENRE: Ballerspiel

22 Dieses Ballerspiel dürfte als seltenes, teures Sammlerstück den nordamerikanischen TurboGrafx-16-Fans nicht unbekannt sein – sogar das japanische Original hat einen sehr stolzen Handelswert. Dennoch ist dies keine überbeuerte Niete, im Gegenteil: *Magical Chase* ist ein exzellentes Ballerspiel, das gekonnt die Fähigkeit der PC Engine demonstriert, Unmengen an Sprites gleichzeitig anzuzeigen zu können.

Die Steuerung von *Magical Chase* ist nicht intuitiv, da Topsy und Turvy (die kleinen Sidekicks der Heldin Ripple) je nach eurer Bewegung hin- und hergleiten und gleichzeitig als Schild und Sekundärwaffe fungieren. Dennoch: Habt ihr euch einmal an sie gewöhnt, erweisen sie sich als unverzichtbar, um durch dichtes Feindfeuer zu brechen. Unser Tipp: Holen! Nur, wie gesagt: Als Sammlerstück erzielt der Titel inzwischen hohe Preise.



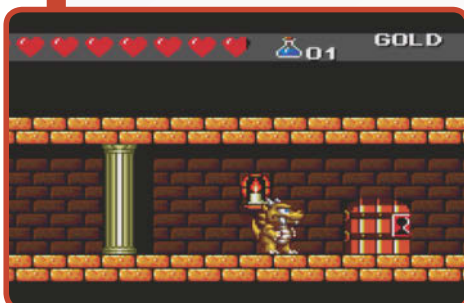
Parodius Da!

■ ENTWICKLER: Konami

■ JAHR: 1992 ■ GENRE: Ballerspiel

21 Mit der Behauptung, dass Konami nicht gerade der produktivste Entwickler für die PC Engine war, liegt man sicher nicht ganz falsch. Die Firma trat erst 1991 auf den Plan und veröffentlichte für CD und HuCard lediglich neun Spiele. Dennoch war Konami ein hervorragendes Studio und warf alles ins Rennen, was es zu bieten hatte: *Parodius Da!* ist das erste von vier Konami-Verken, die es auf unsere Top-25-Liste geschafft haben.

Während das Spiel eine witzige Verballhornung anderer Titel von Konami darstellt (allen voran *Gradius*), ist das Ergebnis alles andere als eine Witzfigur. Euch werden nicht nur die gewohnt durchdachte Levelarchitektur und die beeindruckenden Bosse geboten, für die Konamis Ballerspiele berühmt sind, sondern auch vier steuerbare Raumschiffe mit speziellen Aufrüstungsvarianten.



Dragon's Curse

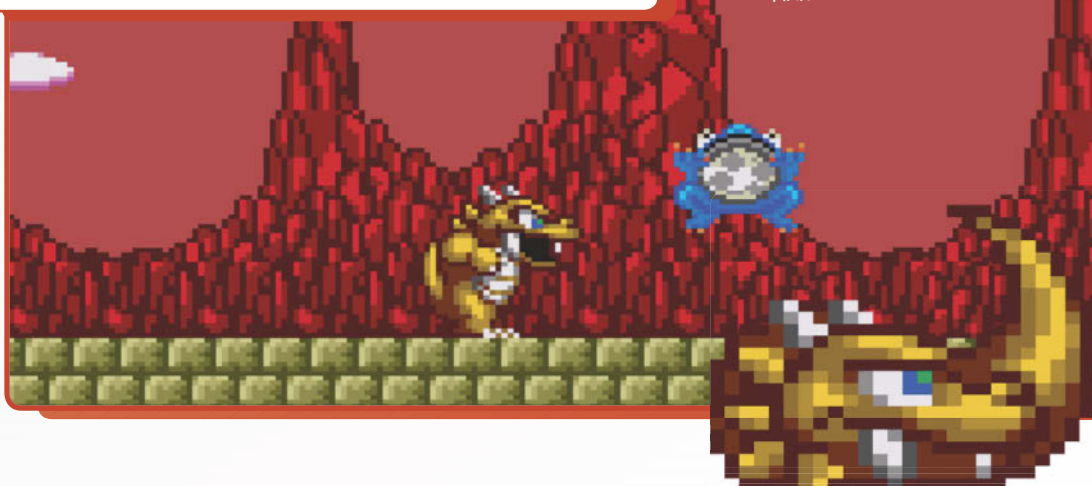
■ ENTWICKLER: Westone ■ JAHR: 1990 ■ GENRE: Hüpfspiel

20 Fans des Master Systems werden dieses Spiel als *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* wiedererkennen, nur ohne den Namensteil, der Sega gehört. Bei *Dragon's Curse* handelt es sich tatsächlich um einen weitgehenden Klon: Die Musik ist ein wenig anders, die Sprites der Charaktere wurden ein wenig umgestaltet und hier und da wurde ein wenig mehr Farbe aufgetragen – das war es dann aber auch schon. Das Resultat stellt so etwas wie einen waschechten Master-System-Titel auf der PC Engine dar – was mit sich bringt, dass es nicht gerade der technisch ausgereifteste Titel auf dieser Konsole ist. Auf der anderen Seite handelt es sich um das wohl beste Spiel auf dem Master System überhaupt.

Für alle, die den Klassiker noch nicht kennen: Am Ende seiner letzten Quest wird unser Held verflucht und in einen feuerspeienden Drachen verwandelt. Er muss seine menschliche Form zurückerlangen, indem er sich durch eine riesige Plattformwelt kämpft und auf dem Weg seine Spezialfertigkeit nutzt, sich in diverse andere Tiere zu verwandeln. Neben Titeln wie *Metroid* und *Castlevania: Symphony Of The Night* ist der Drachenfluch ein weiterer grandioser Vertreter des Hüpfspielgenres.

»EINES DER BESTEN SPIELE FÜR DAS MASTER SYSTEM WURDE [...] FEHLERFREI UMGESETZT!«

MARTIN GAKSCH, POWER PLAY 2/91



TOP 25 PC-ENGINE-SPIELE

Vigilante

■ ENTWICKLER: Irem ■ JAHR: 1989

■ GENRE: Prügelspiel

19 Diese exzellente Fortsetzung von *Kung Fu Master* demonstriert eindrucksvoll, welche Leistung in der winzigen Konsole von NEC steckt. Keine der anderen Home-Umsetzungen kann von sich behaupten, so nah am Spielhallenoriginal zu sein.



Bomberman 93

■ ENTWICKLER: Hudson Soft ■ JAHR: 1992

■ GENRE: Partyspiel

18 Es ist Zeit, die Party zu sprengen! Der niedrigste Vertreter der Level-Zerstörungsfraktion darf natürlich nicht in unserer Liste fehlen. Die Fortsetzung fügt Gefahren wie Förderbänder oder Sprünge zur *Bomberman*-Formel hinzu und spielt sich am besten in der Gruppe.



Super Star Soldier

■ ENTWICKLER: Hudson Soft / Kaneko ■ JAHR: 1990

■ GENRE: Ballerspiel

17 Dieses erste Spiel der Reihe *Star Soldier* auf der PC Engine war ein riesiger Erfolg. Es bietet nicht nur eindrucksvolle Grafik und gut ausbalancierte Baller-Action, sondern auch den neuen, zeitbeschränkten Caravan-Modus, der sofort süchtig macht.

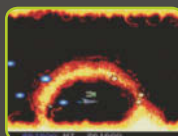


Salamander

■ ENTWICKLER: Konami ■ JAHR: 1991

■ GENRE: Ballerspiel

16 Als Konamis *Salamander* auf die PC Engine portiert wurde, gab es den Titel schon fünf Jahre lang, doch dies schadete weder der Qualität des Spieles noch schmälerte es die Leistung hinter dieser Umsetzung von Konami. Einmal mehr müssen sich die meisten anderen Home-Versionen irgendwelcher *Gradius*-Spin-offs in die Ecke stellen und schämen!

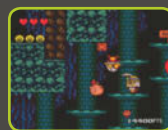


Bonk's Revenge

■ ENTWICKLER: Red Company ■ JAHR: 1990

■ GENRE: Hüpfspiel

15 Obwohl er nie ähnlichen Ruhm erlangte wie etwa Mario oder Sonic, konnte man sich immer auf Bonk verlassen, wenn es um erstklassige Hüpfspiel-Action ging. Da der erste Teil selten und ziemlich simpel gestrickt ist, haben wir uns für den rachedurstigen zweiten entschieden.





Out Run

■ ENTWICKLER: NEC Avenue ■ JAHR: 1990 ■ GENRE: Rennspiel

14 An der Startlinie steht nun ein Vertreter jener seltsamen Ära, in der Sega sowohl eigene Hardware herstellte als auch seine Spielhallentitel für andere Plattformen lizenzierte. Auf dieser Grundlage bekam auch die PC Engine einige Spielhallenumsetzungen von Sega ab, darunter *Space Harrier*, *Columns*, *Golden Axe* und natürlich *Out Run*. Dass das Spiel 1990 schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hatte, störte angesichts des charakteristischen Sommergefühls und der Straßen mit Abzweigungen wenig.

Besonders beeindruckend finden wir, dass die Version von NEC sogar Segas eigene Mega-Drive-Umsetzung in puncto Grafik und Sound übertraf, wenn man die Nähe zum Original bewertet. Tatsächlich ist der PC-Engine-Port von *Out Run* die wohl beste Umsetzung von *Out Run* überhaupt – bis zur Saturn-Version im Jahr 1996.



Street Fighter II Champion Edition

■ ENTWICKLER: Capcom ■ JAHR: 1993 ■ GENRE: Prügelspiel

12 Während die TurboGrafx in den USA um 1993 schon Geschichte war, verkaufte sich die PC Engine in Japan immer noch gut und schaffte es, diese exzellente Umsetzung des Prüglers abzubekommen, der das ganze Genre geprägt hatte. Ungewöhnlicherweise wurde das Spiel nicht auf CD-ROM, sondern auf einer 20-Megabit-HuCard ausgeliefert, um die Zielgruppe zu vergrößern und die Ladezeiten zu begrenzen. Das ist mehr als zweieinhalbmal so viel Speicher wie auf der zweitgrößten HuCard, die je veröffentlicht wurde!

Trotz der Tatsache, dass der Titel inzwischen schon sechs Jahre auf dem Buckel hatte, war er auf der NEC-Konsole hervorragend spielbar und enthielt alles, was die Reihe groß gemacht hatte: detaillierte Hintergründe, riesige Sprites und alle Spezialangriffe. Wenn ihr ihn nochmal spielen wollt, dann holt euch auf jeden Fall dafür ein Pad mit sechs Knöpfen!

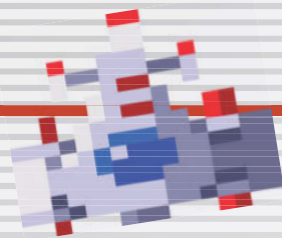
Galaga 88

■ ENTWICKLER: Namco

■ JAHR: 1988 ■ GENRE: Ballerspiel

13 Es ist schon witzig, wenn ein Spiel Ende der 80er Jahre bereits wie ein Retro-Titel wirkte, doch genau das war beim simplistisch aussehenden *Galaga* der Fall. Zum Glück hatte Namco die Eingebung, es grafisch ein wenig aufzumotzen, und so entstand dieses wunderbar überarbeitete Ballerspiel.

Das Spielgefühl ist auf alle Fälle eher „old-school“ als bei den restlichen Ballerspielen auf dieser Liste. Doch gerade das empfinden wir als sehr erfreulich – die Gegner-Formationen auf einem einzelnen Bildschirm abzuballern, ist sehr befriedigend. Außerdem gibt es vielerlei Bonus-Features, etwa das Springen in den scrollenden Abschnitten und die lustigen Tanzeinlagen im Weltraum. Kurzum: ein weiterer exzellenter Spielhallenport für die PC Engine und darüber hinaus ein tolles Ballerspiel. In Nordamerika erschien der Titel übrigens als *Galaga 90*.



Gate Of Thunder

■ ENTWICKLER: Hudson Soft/Red Company ■ JAHR: 1992 ■ GENRE: Ballerspiel

11 In einer berühmt-berüchtigten Anzeigenkampagne, die den nordamerikanischen Launch des TurboDuo begleitete, rief Werbeheld Johnny Turbo angesichts von *Gate Of Thunder* aus: „Es fühlt sich an wie in der Spielhalle!“ Der erste Titel unserer Liste, der auf CD erschien, ist ein wirklicher Klassiker und machte tatsächlich einigen Spielhallen-Shootern Konkurrenz. So hätte die Eröffnungssequenz, in der ihr unter einem riesigen Kampfschiff hindurchgleitet, genauso gut auf einem Automaten stattfinden können.

Zur Freude der PC-Engine-Fans war es ein Exklusivtitel, bei dem wir besonders die Musik loben möchten, die von exzellenten elektronischen Stücken bis zu schrammelnden Gitarren reicht. Wenn ihr euch *Gate Of Thunder* zulegen wollt, besorgt euch am besten die CD, die in den USA den TurboDuo-Systemen beilag. Sie hat nicht nur keine Regionalsperre, sondern enthält als Bonus auch noch die drei spielenswerten Titel *Bonk's Adventure*, *Bonk's Revenge* und *Bomberman*.





Lords Of Thunder

■ ENTWICKLER: Hudson Soft/Red Company ■ JAHR: 1993 ■ GENRE: Ballerspiel

10 Gab es je einen besseren „Nachfolger im Geiste“ als *Lords Of Thunder*? Uns fällt jedenfalls gerade keiner ein. *Lords Of Thunder* (oder *Winds Of Thunder* in Japan) bietet alles, was den Vorgänger auszeichnete, und noch mehr.

Ihr bekommt bei *Lords Of Thunder* eine CD voller exquisiter Musik, hauptsächlich wiederum mit tollen Gitarrenstücken. Auch die Baller-Action ist erneut vom Feinsten, wobei Raumschiffe passé sind und euch stattdessen ein Fantasy-Setting erwartet. Grafisch gehört der Titel mit zum Besten, was die PC Engine zu bieten hat. Ihr werdet beinahe unmöglich erscheinendes Parallax-Scrolling bestaunen, während ihr eine Vielzahl von Abschnitten bereist, darunter Edelsteinhöhlen und sandige Vorstadtareale. Außerdem trifft ihr auf riesige Bossgegner, die aus mehreren Segmenten bestehen.

Die Änderungen zum „Vorgänger“ sind nicht nur oberflächlich. Während *Gate Of Thunder* praktisch ein Spielhallentitel auf der PC Engine ist, bietet *Lords Of Thunder* eine viel konsolidiertere Erfahrung. Noch bevor ihr euren ersten Feind erledigt, müsst ihr einige wichtige Entscheidungen treffen: Welcher Level soll es sein, welche Elementarrüstung packt ihr ein? Und am wichtigsten: Was kauft ihr aus dem Shop? Dies ist ein zentrales Element des Spiels, da die meisten Power-ups lediglich eine Währung darstellen statt eines sofortigen Extras. Also entscheidet ihr selbst, was ihr damit kauft, statt mit dem zurechtkommen zu müssen, was euch die Entwickler geben würden.

Dank einer Portierung auf Mega-CD genießt *Lords Of Thunder* zwar nicht denselben exklusiven Status wie sein Vorgänger, doch für Besitzer der PC Engine ist der Titel trotzdem ein absoluter Pflichtkauf. Es gibt allerdings keinen Grund, sich zwischen dem Original und der hier vorgestellten Fortsetzung zu entscheiden – holt euch einfach beide Titel und genießt sie!

» BLAZING LAZERSGERÄT EINFACH NICHT INS RUCKELN, WENN DIE ACTION AUF DEM BILDSCHIRM ABGEHT.«



Blazing Lazers

■ ENTWICKLER: Hudson Soft/Compile

■ JAHR: 1989 ■ GENRE: Ballerspiel

7 Wenn euch der japanische Originaltitel *Gunhed* etwas sagt, dann dürft ihr euch mit Fug und Rechte als Experten für *Blazing Lazers* bezeichnen – für einen der besten Lizenztitel überhaupt! Doch auch wenn euch der zugehörige Film nicht geläufig sein sollte, ist das Spiel immer noch ein herausragendes Ballerspiel. Es trug einen gehörigen Teil zum Verkaufserfolg der Konsole in den USA bei, wo er neben anderen Topwertungen eine 96% von CVG einheimen konnte.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen jener Zeit gerät *Blazing Lazers* einfach nicht ins Ruckeln, wenn es auf dem Bildschirm so richtig abgeht – und das ist fast immer der Fall. Außerdem ist die Blitzkanone eine der coolsten Waffen überhaupt.

Splatterhouse

■ ENTWICKLER: Namco ■ JAHR: 1990 ■ GENRE: Prügelspiel

9 Habt ihr euch bei einem Spiel jemals so mächtig gefühlt wie bei *Splatterhouse*? Eigentlich sollte ein kräftiger Typ mit einem einfachen Holzstock gegen Horden von Monstern chancenlos sein, doch wie das befriedigende Klatschen von Viechern an die Levelwände beweist, ist das nicht der Fall. Dieser Prügler ist nicht nur eine erstklassige Umsetzung eines Spielhallentitels, sondern sogar ein Grund, sich die PC Engine überhaupt erst anzuschaffen, da der Titel bei Konkurrenzkonsolen gar nicht erst auftaucht. Die japanische Version bleibt ein wenig näher am Original als die westliche Fassung.



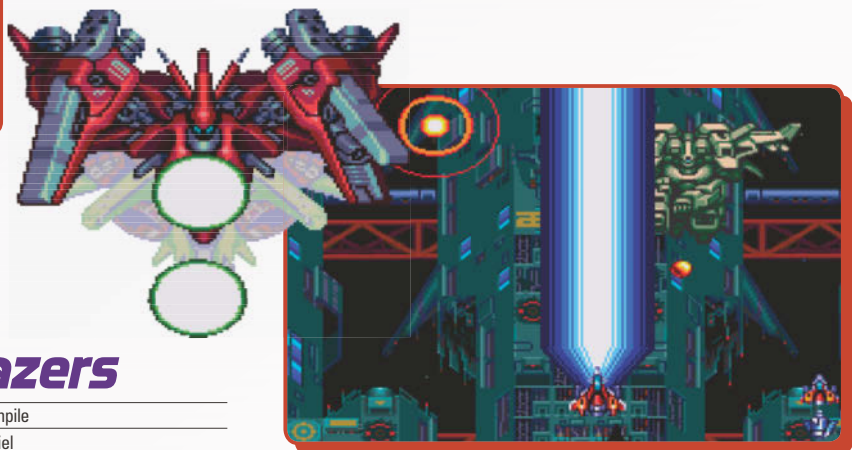
Gradius

■ ENTWICKLER: Konami ■ JAHR: 1991 ■ GENRE: Ballerspiel

8 Zu dem Zeitpunkt, als Konami endlich in die PC-Engine-Szene einstieg, galt ausgerechnet ihr Vorzeige-Shoot-em-up *Gradius* als seltsame Wahl für das Debüt. Schließlich war der Titel schon seit sechs Jahren auf dem Markt und man hätte meinen können, dass er hinter anderen Titeln, speziell im umkämpften Markt der PC Engine, zurückbleiben würde. Doch hielt das die Firma von einer Umsetzung ab? Zum Glück nicht. Das Ergebnis ist tatsächlich alle Ehren wert. *Gradius* war zwar nicht der innovativste Titel, doch es handelte und handelt sich schließlich um einen unbestrittenen Klassiker des Genres, der eine fesselnde Herausforderung bietet. Außerdem bleibt die PC-Engine-Version näher am Original als so manch anderer Port.



» DIESE GRAFIK! DIESE FARBEN! DIESER SOUND! ICH LIEBE ES!«
HEINRICH LENHARDT, POWER PLAY 4/88



Soldier Blade

■ ENTWICKLER: Hudson Soft

■ JAHR: 1992 ■ GENRE: Ballerspiel

6 Als dritter und letzter Teil der *Star Soldier*-Reihe auf der PC Engine (wir lassen *Star Parodier* einmal außen vor) wurden schon im Vorfeld große Erwartungen an *Soldier Blade* gestellt. Glücklicherweise enttäuschte der Titel nicht und lieferte schnelle Baller-Action und einprägsame Melodien. Der Kniff liegt diesmal beim Waffensystem – ihr könnt eure Power-ups jederzeit hochgehen lassen, um ein wenig Gesamtstärke zugunsten kurzer Spezialfeuerstöße zu opfern. Mit diesem Risikoelement brachte Hudson erfolgreich frischen Wind ins Spiel. Die Originalversion, besonders die nordamerikanische, könnte euch allerdings ein kleines Vermögen kosten!



Akumajou Dracula X: Chi No Rondo

■ ENTWICKLER: Konami ■ JAHR: 1993 ■ GENRE: Hüpfspiel

1 Für Außenstehende kann die PC Engine ganz schön furchteinflößend sein. Sie hat nicht nur gefühlt unendlich viele Hardware-Varianten, von denen jede wiederum ihre eigenen Tücken und Besonderheiten aufweist – auch die Spiele selbst wurden auf fünf unterschiedlichen Trägersystemen geliefert: normale HuCards, SuperGrafx HuCards, normale CD-ROMs, Super-CD-ROMs und Spielhallen-CD-ROMs. Außerdem müsst ihr euch mit importierter Hardware herumschlagen, um sie zum Laufen zu bekommen.

Und warum machen wir uns diese Umstände? Einfach ausgedrückt: Wegen diesem Spiel! *Akumajou Dracula X: Chi No Rondo* (oder *Castlevania Dracula X: Rondo Of Blood*) ist uns jede nur erdenkliche Hardware-Verrenkung wert. Die Aufgabe von Richter Belmont, Anette zu retten und Dracula zu eliminieren, ergibt einen *Castlevania*-Titel der alten Schule, also mit eher linearen

Abschnitten und temporären Power-ups statt mit der Erkundung und Aufrüstung, die *Symphony Of The Night* eingeführt hat. Doch dies ist nicht einfach nur ein weiteres *Castlevania* – es ist die Krönung dieser Art von Spiel! Und wir wüssten nicht, welchen Konkurrenten oder Vorgänger wir als noch besser einstufen sollten als dieses Meisterwerk. Hier ist jeder Level bis ins kleinste Detail durchdacht, wobei ihr in einem Durchlauf gar nicht alles sehen werdet, da vier versteckte Alternativrouten vorhanden sind. Ihr könnt entweder als Richter oder Maria Renard spielen. Letztere ist eine Vampirjägerin, die nicht so viel aushält wie Richter, dafür aber agiler ist und besser ausweichen kann.

Die Entwickler von Konami waren in den frühen 90ern eine Klasse für sich und in der Lage, jede beliebige Hardware bis auf das Äußerste auszureizen, um die grafisch anspruchsvollsten Spiele herzustellen, die man sich vorstellen konnte. So ist auch *Castlevania Dracula X* ein absoluter

Hingucker mit wunderschönen Hintergründen und einzigartigen Effekten. Wenn ihr vom Behemoth verfolgt werdet, ist das nicht nur spannend – jede Begegnung mit einem Boss wird von einer kleinen Sequenz eingeleitet, die die Dramatik dieses Augenblicks bis ins Unermessliche steigert.

Auch die Musik ist hervorragend, da die Komponisten den ungewöhnlichen Weg einschlugen, normale CD-Audio-Tracks mit dem Soundchip zu verbinden. So bekommt ihr ein paar Retroeffekte zu hören, während die bombastischen Themen aus den Lautsprechern dröhnen. Falls ihr noch nicht die Chance hattet, selbst Hand an das Original dieses Ausnahmetitels zu legen, legen wir euch die Wiederveröffentlichungen im Rahmen der *Castlevania: The Dracula X Chronicles* und der Wii Virtual Console wärmstens ans Herz.



Fünf Gründe, warum es genial ist:

Es führt die Bosse gekonnt ein, bietet detailreiche Hintergründe und unvergleichliche Sprites

Das Level-Design ist erstklassig. Ihr glaubt uns nicht? Probiert mal *Vampire's Kiss*, dann merkt ihr den Unterschied

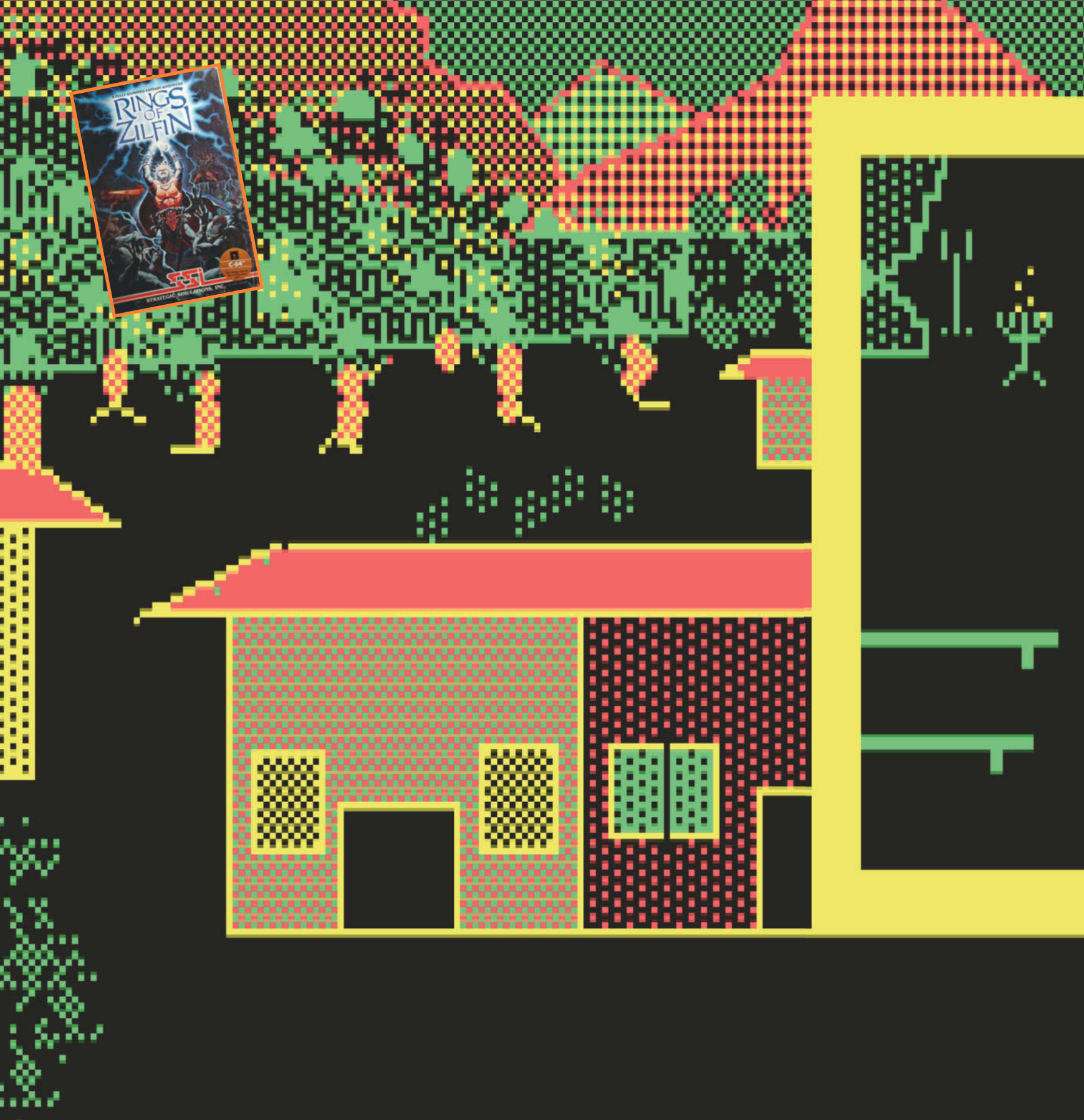
Es gibt vier große versteckte Abschnitte zu entdecken, was den Wiederspielwert nochmal deutlich steigert

Der Soundtrack auf CD bietet zahlreiche exzellente Stücke, darunter einige der besten der gesamten Serie

Wo sonst könnt ihr einen Zwölfjährigen spielen, der übernatürliche Kreaturen mit Plüschtieren plattmacht?

» DIE GRUSELIGE ATMOSPHERE LÄSST KEINE WÜNSCHE OFFEN.«

OSKAR DZIERZYNSKI, MEGABLAST 1/94



Telbiz
Attack! : : missed.
Attack! : : missed.
Attack! : : missed.

Rings of Zilfin

SPACE INVADERS MEETS RPG.



» PUBLISHER: STRATEGIC SIMULATION, INC.
» ERSCHIENEN: 1986
» HARDWARE: APPLE II, C64, ATARI ST, MS-DOS

Von Michael Hengst

Wizardry, The Bard's Tale, Wasteland und Ultima beherrschten die Computer-Rollenspielwelt der späten 1980er Jahre. Um gegen die Vormachtstellung der bewährten Klassiker anzukommen, musste man sich als Spieldesigner schon gehörig etwas einfallen lassen!

Und so gab der bis dato unbekannte Designer Ali N. Atabek seinem bei der renommierten RPG-Schmiede SSI erscheinenden Rollenspiel *Rings of Zilfin* einige, vorsichtig formuliert, sehr ungewöhnliche Features.

Der grundlegende Gedanke, nämlich ein Rollenspiel speziell für Genre-Einsteiger zu entwickeln, war sicher löblich. Die finale Ausführung ist allerdings, nicht nur aus heutiger Sicht, eher als zweifelhaft zu bewerten. Es gibt zahlreiche Gründe dafür, dass *Rings of Zilfin* nie über den Status einer Obskurität hinausgekommen ist. Dabei hat es die richtigen Zutaten für einen echten Klassiker, vorneweg die Story – eine klassische Gut-und-Böse-Story mit sinistrem Magier, friedlichem Magier-Völkchen (den Zilfins), miesen Drachen und einem jungen Bauernburschen, der eher zufällig ins Abenteuer stürzt.

Dann gibt es eine unglaublich große Fantasy-Welt mit vier Königreichen und über 100 Ortschaften, die der Spieler erkunden kann. Dazu kommen diverse Labyrinth und natürlich jede Menge Monster, ein Magiesystem und allerlei Konsumgegenstände wie essbare Pflanzen. Wer möchte, kann sogar Handel treiben und seine Börse aufbessern, indem er Gegenstände in einem Dorf günstig erwirbt und in der nächsten Stadt teuer verschreibt. Abgerundet wird der positive RPG-Cocktail mit einem zehnstufigen Schwierigkeitsgrad.

Soviel zur Habenseite. Doch auf der Suche nach ungewöhnlichen Features griff Atabek auch oft daneben. So gibt es kein Skill- oder Erfahrungspunkte-System – und somit keine echte Charakterprogression. Zwar erhält der Spieler später bessere Zauberformeln und mehr Ausdauer, aber das war's auch schon. Jedes Dorf hat nur maximal drei Gebäude mit einer limitierten Auswahl an Interaktionsmöglichkeiten. Und das actionlastige Kampfsystem verdient den Namen nicht wirklich: Gegner tauchen entweder aus der Luft oder auf dem Land auf – Der Spieler kann sich nur mit Schwerthieben oder Pfeilschüssen zur Wehr setzen. Dabei erinnert beispielsweise der Kampf gegen Luftgegner fatal an den Action-Oldie *Space Invaders* – die Monster reihen sich brav in Angriffsformation auf, der Spieler steuert per Tasten den Helden nach links oder rechts und feuert seine Pfeile ab. Sind alle Feinde weg, kann der Spieler seinen Weg fortsetzen.

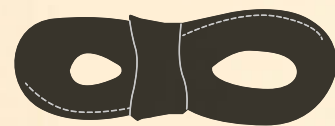
Einen Lichtblick von *Rings of Zilfin* möchte ich euch aber nicht verschweigen: Das Spiel entwickelt sich nicht linear, sondern bietet euch ein gerüttelt Maß an Freiheit. Aber auch diese Tugend täuscht nicht darüber hinweg, dass *Rings of Zilfin* schon im Erscheinungsjahr 1986 dem Mitbewerb hoffnungslos unterlegen war. Heute, 30 Jahre nach dem Erscheinen, ist der Oldie eher aus anderen Gründen interessant: Er verdient einen Platz im Kuriositätenkabinett der Spielegeschichte.

Eine Art Happy End habe ich auch noch für euch: Der Schöpfer Ali N. Atabek hatte mit nachfolgenden Produktionen ein glücklicheres Händchen. Sein zwei Jahre später erschienenenes *The Magic Candle* orientierte sich deutlich stärker an bewährten RPG-Mechaniken, erhielt deutlich bessere Wertungen und brachte es auf insgesamt drei Teile. ★

RETRO-REVIEW



» Die Welterkundung war grafisch unspektakulär.



TOMB-RAIDER-GRUNDWISSEN

■ Das Konzept des ersten *Tomb Raider* war simpel: Erforschung, Puzzles und Kämpfe mit einer weiblichen Version von Indiana Jones. Als eines des ersten großen 3D-Action-Adventures setzte es Maßstäbe für das gesamte Genre und darauffolgende Titel. Die Reihe machte gleich zweimal einen Neubeginn (2006 und 2013) und wird aktuell von Crystal Dynamics verantwortet.

TOMB RAIDER

ERSTAUNLICH: IN IHRER KNAPP 20-JÄHRIGEN LAUFBAHN ZEIGT LARA CROFT KEINERLEI ANZEICHEN DES ALTERNS. RETRO GAMER BLICKT DESHALB ZURÜCK AUF IHREN URSPRUNG UND DEN STARTSCHUSS IHRER STEILEN KARRIERE.

Es ist heute schwer vorstellbar, dass *Tomb Raider* bei seinem Erscheinen noch kein Phänomen war. Im Oktober 1996 kam das Original für Sega Saturn und brauchte

einen ganzen Monat, um auch auf der Konkurrenzkonsole und Erfolgsplattform PlayStation zu landen. *Tomb Raider* wurde anfangs von den Spielern mit Wohlwollen aufgenommen, aber mehr auch nicht.

Doch bald wurde Lara Croft allgegenwärtig in der Popkultur. Wohl jeder Spieler hat eine oder mehrere Episoden der Reihe gezockt oder zumindest einen der Filme gesehen. Und auch Nichtspieler dürften von der schießfreudigen Archäologin zumindest gehört haben.

Wie konnte eine derartige Ikone entstehen? Gab es dafür gar einen festen Plan? Der frühere Entwick-

lungs-Chef bei Core Design, Adrian Smith, verneint das. Damals wären eben einfach einige Ideen zusammengeknüpft worden. „Die ursprüngliche Idee stammte aus Skizzen von Toby Gard und einigen Unterhaltungen, die wir hatten“, erklärt er. „Ich weiß nicht mehr genau, wann es war, aber mein Bruder [Jeremy Heath-Smith, Mitgründer von Core Design, Anm. d. Red.] kam von der Tokyo Game Show zurück und war begeistert. Dort hatte es wunderbare neue Produktionen zu bestaunen gegeben, die voll im damaligen 3D-Trend lagen. Das lag auch an der neuen Hardware, Saturn und PlayStation. Der Einfall zu *Tomb Raider* stammt daher.“

Für *Tomb Raider* stand nicht nur Indiana Jones Pate, sondern ganz allgemein abenteuerlustige Forscher wie Tintin. Selbst reale Archäologie-Veteranen trugen zum fertigen Produkt

bei. „Wir sagten einfach: ‚Wäre es nicht großartig, etwas mit Mystery, Ägypten, Tempeln und Gräbern zu verweben?‘ So begann alles“, erinnert sich Adrian.

Die Konzepte wurden zu einem konkreten Plan verarbeitet. Ein Plan, an dem von Tag eins an bis zur Fertigstellung nicht mehr gerüttelt wurde. Adrian erzählt: „Die Schlüsselemente für das Spiel fügten sich schnell zusammen. Das Designdokument von Toby umfasste nur zwölf Seiten.“ Ein wichtiger Faktor war natürlich der Hauptdarsteller. „Wir wussten, dass wir keinen muskulösen, ballernden Helden als Charakter haben wollten“, führt Adrian weiter aus. „Wir wollten etwas anderes. Nämlich einen Darsteller, zu dem der Spieler eine Beziehung aufbauen kann. Das blieb durch alle Entwicklungsschritte hindurch unsere Priorität.“

Tatsächlich besaß der besagte Protagonist, aus dem Lara Croft



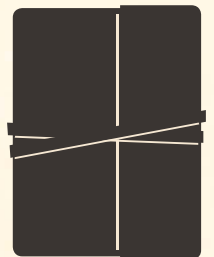
» [PC] Die Rätsel gestalten sich wegen ihrer peniblen Sucharbeit anstrengend.



» [PC] *Tomb Raider* sticht mit seinem Grafikstil auch heute noch heraus.



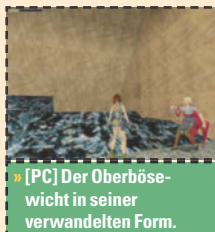
» [PC] Wenige Zwischensequenzen trieben die Geschichte voran.





FAKTEN

- » **PUBLISHER:**
Eidos Interactive
- » **ENTWICKLER:**
Core Design
- » **ERSCHIENEN:** 1996
- » **PLATTFORM:** Saturn,
PlayStation, PC



» [PC] Der Oberbösewicht in seiner verwandelten Form.



» [PC] Tomb Raider besaß zuerst keine Schrägen, die kamen später.



» [PC] Nur die wenigsten Spiele verursachen eine derartige Höhenangst.

► hervorging, bis zur Halbzeit der Entwicklung keinerlei Waffen. Das Team bestand darauf, stattdessen zunächst die Erkundung und Rätsel richtig hinzubekommen. Wieso, verrät uns Adrian gerne: „Es verändert alles. Sobald man jemandem eine Knarre in die Hand gibt, wird daraus ein Charakter im Stil von Arnold Schwarzenegger. Doch wir wussten, dass wir das nicht wollten.“

Mit der Zeit veränderte sich der Plan. Da aber *Tomb Raider* als Nicht-Arnie-Simulator konzipiert war, kamen Waffen nur als zusätzliches Element in Spiel, nicht als Kernmechanik. Irgendwann fanden Fledermäuse und Wölfe ihren Weg in *Tomb Raider*. „Was würde Lara mit ihnen tun?“, beschreibt Adrian den Designprozess. „Also gaben

wir ihr Waffen. Das verbesserte das Spiel aus meiner Sicht. Es fügte eine Seite zu Lara hinzu, die uns erlaubte, sie akrobatischer zu machen. Daraus entstand dann das gleichzeitige Rennen und Schießen. Danach kam das Herumwirbeln in der Luft. Daraus wiederum entstand der Hechtsprung.“

Diese Eigenschaft von Core Design, flexibel zu sein und schnell den Fokus zu verschieben, war kein Zufall. Die Mannschaft war klein und nutzte damals individuelle Entwickler-Werkzeuge, um Spielrevisionen flotter und einfacher umzusetzen. Nathan McCree arbeitete als Komponist beim ersten Spiel mit und war auch für die Produktion der Zwischensequenzen und der Filmskripte zuständig. Er erklärt genauer, warum das Core-Team so effektiv arbeitete: „Es war eine Gruppe von sechs bis acht Leuten, die während der Entwicklung auf vielleicht zwölf bis 15 anwuchs. Dabei arbeiteten wir eng zusammen. Statt E-Mails zu verschicken, haben wir direkt geredet. Es war ein wahrer Schmelztiegel für Ideen.“

Diese Nähe zueinander ermöglichte die harmonische Weiterentwicklung zum fertigen *Tomb Raider*. Laut Nathan wurden Ideen und Konzepte zwischen leitenden und normalen Angestellten frei ausgetauscht: „Wir waren fast wie eine Familie, gingen oftmals zusammen aus und machten Party. Viele von uns haben immer noch Kontakt zueinander und kommen zusammen, so oft es geht.“

Nathan gibt allerdings zu, dass bei einer kleinen Produktion wie dem ersten *Tomb Raider* nicht alles perfekt harmonierte.

Der kleine Maßstab brachte ganz eigene Probleme mit sich. Eines davon war, dass man keine Zeit mehr hatte, in Englands Hauptstadt zurückzukehren: „Ich erinnere mich, dass wir in London die Sprecher im Tonstudio aufgenommen haben. Einige Tage später im Büro in Derby schnitt ich die Aufnahmen.“ Nathan stellte jedoch fest, dass sie vergessen hatten, einen Charakter aus dem vorgegebenen Skript aufzunehmen. Das war nur Tage, bevor die finale Fassung an den Publisher Eidos gehen sollte. Ergo war keine Zeit mehr, erneut ein Studio zu buchen. „Schnell war klar, dass ich das selbst machen musste. Deshalb spreche ich den mittelalterlichen Mönch in der Zwischensequenz vor St. Francis Folly“, offenbart Nathan.

Die Arbeitsatmosphäre innerhalb des kleinen Teams war während der Spielentwicklung ein Segen. „Ich denke, dass Kreativität in einem großen Team kaum ausgelebt werden kann“, meint Adrian. „Es ist zwar offensichtlich, doch bei einem kleinen Trupp lebt jeder für das Spiel. Das hält Konzentration und Motivation aufrecht. Ich würde behaupten, dass jeder im Team eine Schlüsselfigur für die nötige Richtung des Spiels war.“

Natürlich brachte diese Nähe auch einige Schwierigkeiten mit sich, denn Adrian und Nathan stritten sich oftmals über die kleinsten Dinge. ►



» Das Spiel debütierte auf Saturn, war aber ein PlayStation-Erfolg.

BEDROHTE ARTEN

Mythisch oder echt – Lara tötet alles

FLEDERMÄUSE

■ Die quiekenden Störenfriede sollten nicht unterschätzt werden. Schließlich können sie Sprungeinlagen in einen Todessturz verwandeln. Nervig.



BÄREN

■ Bären bewegen sich nur langsam, aber holen zu wuchtigen Schlägen aus der Nähe aus. Laras Beweglichkeit ist ihre Chance – oder ihr versteckt euch im Wasser.



LÖWEN

■ Auch diese Bestie teilt massig Schaden aus der Nähe aus. Am besten rennt ihr weg, um sie zu verwirren – und ihr mit gezielten Schüssen den Garaus zu machen.



CENTAUREN

■ Diese bizarren Fantasiewesen greifen Lara mit explodierenden Feuerbällen an. Meidet die Vierbeiner unbedingt und rennt weg, solange es geht.



KLON

■ Dieser hautlose Klon von Lara imitiert jede Bewegung. Außerdem wird jeder ihm beigebrachte Schaden auch Lara abgezogen. Doch vielleicht gibt es irgendwo eine Falltür?

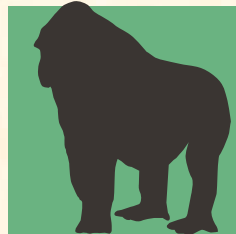
MUTANT (RIESE, OHNE BEINE)

■ Dieses Ungetüm besitzt keine Beine, sieht schrecklich aus und kann euch schnellstens töten.



GORILLAS

■ Selbst mit unseren nächsten Verwandten in der Tierwelt hat Lara kein Mitgefühl, sie knallt sie gnadenlos ab.



MUMIEN-MUTANTEN

■ Warum die Ägypter derartige Monster mumifiziert haben, ist nicht überliefert. Auch nicht, warum sie im Kampf letztlich explodieren.



MUTANTEN (VIERBEINIG)

■ Einige Mutanten können nicht aufrecht laufen und bewegen sich auf allen Vieren voran. Dennoch bleiben sie unheimlich und gefährlich.



RATTEN

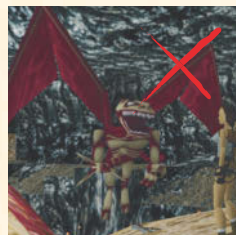
■ Es gibt wohl kein Spiel ohne diese bissigen Tierchen. In *Tomb Raider* sind sie wie Fledermäuse ein häufiges Ärgernis – naheliegenderweise nur auf dem Boden.

MENSCHEN

■ Das hier ist natürlich die gefährlichste Kreatur, der Lara begegnen kann. Die Fieslinge sind deshalb gefährlich, weil sie mit Bleikugeln zurückschießen.

FLIEGENDE MUTANTEN

■ Was ist schlimmer als ein Mutant? Ein fliegender Mutant! Diesen Monstern ist zwar einfach beizukommen. Passt dennoch auf, dass sie euch nicht erwischen.



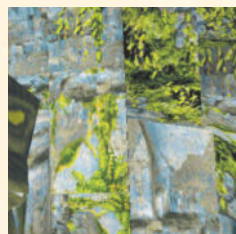
RAPTOREN

■ Diese agilen Dinosaurier tauchen bereits früh im Spiel auf und überraschen Archäologen durch ihre bloße Anwesenheit. Ihr größerer Bruder wartet schon...



MUTANTEN (ZWEIBEINIG)

■ Diese hautlosen Viecher wissen, wie man auf zwei Beinen vorankommt. Dennoch sind sie nicht glücklich, sondern stinkwütend.



TYRANNOSAURUS REX

■ Der berühmteste Gegner in *Tomb Raider* tritt schon früh im Spiel auf und ist leicht zu besiegen. Felsspalten bieten dabei den nötigen Schutz.



WÖLFE

■ Wölfe bilden einzeln kein Problem für Lara. Dummerweise treten sie aber in Rudeln auf und umzingeln euch schnell. Da hilft nur Ausweichen, Rollen oder Untertauchen.



KROKODILE

■ Diese grünen Berserker sind an Land simpel zu besiegen. Doch unter Wasser werden sie zum Problem. Schnell raus, um aus ihnen eine Handtasche anzufertigen!



UNGEWÖHNLICHE KREATUREN



» [PC] Das Symbol auf den Medi-Packs wurde wegen Rechtsproblemen entfernt.



» [PC] Gewalttame Tode haben eine Tradition im Spiel, vor allem der Kopfsprung auf harten Boden.



» [PC] Laras Zuhause ist nicht nur nett anzusehen, sondern dient auch als Tutorial.



HIGHLIGHTS

CHUCK ROCK SYSTEM:

ATARI ST, AMIGA
JAHR: 1991

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2 (IM BILD)

SYSTEM:
PC, PLAYSTATION
JAHR: 1995

PROJECT EDEN
SYSTEM: PC, PS2
JAHR: 2001

► Beispielsweise wie die Kamera herumfahren soll, wenn Lara eine Tür öffnet. Oder warum es im Spiel zunächst keine schrägen Abhänge geben sollte. Dennoch unterstreichen beide, dass diese offene Firmenstruktur das Rückgrat für die Spielentwicklung von *Tomb Raider* bildete. Das traf auch für die beschleunigte Produktion neuer Levels und Spielelemente zu. Schon während der Entwicklung konnte umgehend Neues erprobt und optimiert werden. Adrian dazu: „Wir hatten jederzeit die Fähigkeit, innerhalb des Teams die aktuellste Version zu spielen, auszutesten und auf einfachste Weise abzuändern.“

Trotz aller hitzigen Diskussionen im kleinen Büro in Derby gab es innerhalb der Gruppe kaum Uneinigkeit. Der einzige große Streitpunkt kam stattdessen von Publisher Eidos, der die Mannschaft davon überzeugen wollte, auf den weiblichen Hauptdarsteller zu verzichten. „Sie sagten uns Dinge wie ‚macht kein Spiel mit einem weiblichen Helden‘ und ‚lasst dem Spieler zumindest die Wahl für einen männlichen Charakter‘. Viele dieser Einwürfe wurden offen diskutiert und das Team blieb bei seiner Entscheidung. Und es war das Richtige“, be-

kräftigt Adrian. Schließlich wäre *Tomb Raider* ein ganz anderes Spiel geworden, wenn man die Wahl zwischen Mann und Frau hätte. Core Design teilte dem Publisher mit, dass dies der Kern des Spiels sei, und sich alles um diesen Charakter drehe.

Genau dieser Charakter namens Lara Croft wurde schließlich zum Kultobjekt. Sie fand sich auf den Vorderseiten von Magazinen wieder, ging auf Tour mit der Gruppe U2 und erhielt auch filmische Ehren. Zudem stand sie bei der Spielepresse und der Fanbasis im Fokus, wohl auch wegen ihren übergroßen Brüsten. Diese kantigen Polygone ragten schwerkraftverachtend aus ihrer Brust heraus, was viele pubertäre, aber auch feministische Meinungen hervorkitzelte. Darüber kann sich Adrian nur amüsieren: „Sie war für uns wie eine Comic-Figur. Das ist auch nicht schlimmer, als wenn Tom aus *Tom & Jerry* einen Hammer auf die Füße bekommt und dieser auf zehnfache Größe anschwillt.“ Die damalige Technik ermöglichte einfach nicht die exakte Umsetzung aller Vorgaben. So habe das Team einige Dinge einfach überspitzt dargestellt.

» [PC] *Tomb Raider* setzt auf mystische Objekte wie Thors Hammer.



» [PC] Zahnräder sind typisch für ein Mechanikrätsel.



Nach dem Erscheinen von *Tomb Raider* 1996 wuchs Laras Berühmtheit stetig. Immer mehr Leute faszinierte das

Spiel, schließlich bot es eine willkommene Abwechslung zum Action-Einerlei. Dennoch war die Spielerfahrung zwiespältig: Die Erkundungsarbeit des Spielers wird gleichermaßen belohnt wie bestraft. In einem Moment wird man mit Munition und Heilmitteln belohnt, die man hinter einer Katzenstatue findet. Im nächsten Moment wird man von Raptoren überrascht und direkt in die Fänge eines Tyrannosaurus Rex gehetzt.

Viele Spieler erinnern sich zudem frustriert an die riesige Steinhand im Midas-Palast, die zu einer Kletterpartie geradezu einlädt. Doch sobald Lara darauf hüpfte, verwandelt sich unsere Heldin in Gold und stirbt. Der häufige Tod durch Verbrennen, Erstickern oder Abstürzen bildet ein Kernelement und den Tiefpunkt in *Tomb Raider*. Er gehört einfach zum normalen Archäologen-Alltag, zumindest zu dem von Lara Croft. Zu Adrians besten Spielmomenten zählen jedoch andere Dinge: „Anfangs besaß jedes Level drei Geheimnisse, insgesamt 100 gab es im gesamten Spiel. Während wir bereits an Teil 2 arbeiteten, bekamen wir selbst um 4 Uhr morgens Telefonanrufe von verzweifelter Leuten. Denn sie suchten nach allen Geheimnissen, konnten aber nur 99 ausfindig machen.“ Bei derart hoffnungslosen Fällen half das Team immer wieder mal aus. In diesem Fall aber ging das nicht: Adrian und sein Team entdeckten, dass die Programmierer die Zählung nicht korrekt implementiert hatten! Denn die

BIS ZUM BITTEREN ENDE

Die zahlreichen Tode von Lara Croft.



DAS DAMOKLES-SCHWERT

■ Was ist das für ein Schatten am Boden? Oh, es ist nur ein gigantisches Schwert über euch, das euch gleich den Kopf spalten wird. Doch in der griechischen Vorlage gibt es nur eines, hier dagegen gleich ein Dutzend der fiesen Klingen.



ERTRINKEN

■ Die meiste Zeit verbringt ihr panisch damit, Lara außerhalb des Wassers zu halten. Nur um ihre Lungen wieder mit frischer Luft zu füllen. Wenn ihr das nicht tut, kommt es zum unschönen Ableben im feuchten Nass. Auch heute noch ein ungemütlicher Anblick.



AUFSPIESEN

■ Es ist eine Sache, zu tief zu fallen und Laras Genick beim Aufschlag zu brechen. Es ist jedoch etwas anderes, wenn sie dabei noch von einer Reihe von Stahlspitzen gefählt wird, die im Dutzend von prähistorischen Bastarden aufgestellt wurden.



LAVA

■ Warum der Boden rot gefärbt ist? Es handelt sich hier um geschmolzenen Fels, der Lara umgehend abfackelt und tötet. Gerade als man denkt, dass es durch Fallen, Spieße und Tiere nicht noch schlimmer werden kann, kommen diese tödlichen Plattformen ins Spiel.



MIDAS' BERÜHRUNG

■ Hier handelt es sich um die vielleicht größte und tödlichste Überraschung im Spiel. Denn sobald Lara auf dieser Kletterplattform in Form einer Riesenhand zu stehen kommt, bekommt sie den Fluch von Midas zu spüren. Sie verwandelt sich in pures Gold und erstarrt.

Anzeige war nicht für dreistellige Zahlen ausgelegt. „Selbst wenn sie 100 Geheimnisse fanden, zeigte das Spiel weiterhin nur 99 an. Wir sagten den Leuten immer: ‚Spiel einfach weiter, du findest es schon.‘ Das wurde natürlich schnell verbessert, aber erinnere mich gerne an das schallende Gelächter über diesen Fauxpas.“

Natürlich wusste Core Design nicht, ob ihr Produkt überhaupt ankommen würde. Denn trotz aller Liebe bei

der Entwicklung hätte es immer noch ein Flop werden können. Nathan und sein Team waren mehr als überrascht, als Laras Stern aufstieg und die Welt eroberte. „Keiner von uns dachte im Traum daran, wie berühmt das Spiel werden könnte. Niemand hatte auch nur einen Gedanken daran verschwendet. *Tomb Raider* war für mich einfach ein weiteres Spiel aus einer langen Liste meiner Produktionen. Zumindest bis es die Charts stürmte und wir die ersten Spieletests gesehen hatten. Erst dann wurde uns klar, dass es etwas ganz Besonderes ist.“

Adrian wurde noch vor dem Verkaufsstart ebenso überrascht, allerdings im negativen Sinne von einem Marketing-Treffen mit dem Publisher. „Ich erinnere mich daran, in einem Büro mit all den Verkaufs- und Vertriebs-Teams zu sitzen, während sie mit Zahlen herumjonglierten. Keiner hatte die späteren Millionenverkäufe auch nur erahnt. Doch bei mir kam die Panik hoch. Ich dachte, dass wir das Projekt endlich fertigstellen sollten.“

Jegliche Befürchtungen waren umsonst, schließlich hatten sie mit Lara eine starke Figur in die Welt gesetzt, die



» [PC] Im späteren Verlauf wird es ungemütlich, denn ihr seid nicht allein.

» **ERST ALS *TOMB RAIDER* DIE CHARTS STÜRMTE UND WIR DIE ERSTEN TESTS SAHEN, WAR KLAR, DASS ES ETWAS BESONDERES IST.** « Nathan McCree

sogar berühmter als ihr eigenes Spiel wurde. Doch das störte die Entwickler bei Core Design nicht im geringsten. Vielmehr machten sie sich einen Spaß daraus. Adrian schmunzelt: „Als das Interesse an Lara stetig wuchs, kamen auch unwichtige Fragen auf, etwa zu ihrem Geburtstag. Wir sagten dann einfach flapsig, es wäre der 14. Februar. Einfach das, was uns gerade einfiel.“ Diese Details blieben jedoch hängen und wurden Teil der Legende. Genauso wie die Frage nach Laras Schulbildung. „Wir schickten sie auf eine Jungenschule, um zeigen, was sie drauf hat.“

Nachfolger waren angesichts des Erfolgs unausweichlich, auch wenn ursprünglich nur ein Spiel geplant gewesen war. Doch das Team dahinter war nicht mehr dasselbe. Zwar wurde

versucht, die ursprüngliche Kreativität weiter auszuleben. Dennoch versiegte der Inspirationsquell, und Laras Ausstrahlung verblasste. Nach dem desaströsen *Tomb Raider: Angel of Darkness* entzog Eidos Core Design ihre eigene Serie. Stattdessen arbeitete ab sofort das amerikanische Studio Crystal Dynamics daran weiter, die als Erstling *Tomb Raider: Legend* im Jahr 2006 fertigstellten. Das Spiel war gelungen und versöhnte alte Fans mit dem weiblichen Superstar, zwei weitere Spiele folgten. 2013 entschlossen sich Square Enix und Crystal Dynamics zum erneuten Reboot: Das schlicht *Tomb Raider* genannte Spiel geht zurück vor den ersten Teil und enthält Survival-Elemente. Wie auch das aktuelle *Rise of the Tomb Raider* fuhr es weltweit sehr gute Bewertungen ein.

Für Core Design nahm die Entwicklung angesichts des brillanten Starts ein trauriges Ende, doch weder Adrian noch Nathan sind darüber betrübt. Letzterer schwärmt: „Ich habe es genossen und liebte es, die Musik zu schreiben. Ebenso wie die Arbeit mit dem Autoren, den Sprechern und den Videosequenzen. Es ist kaum eine schönere Aufgabe vorstellbar!“ Auch Adrian zeigt sich stolz, dass etwas derart Großes von einem kleinen englischen Team auf die Beine gestellt wurde. „Ich bin mir sicher, dass die gesamte Mannschaft stolz darauf ist, und das sollte sie auch. Wir erschufen etwas Zeitloses, das sollten wir nicht unterschätzen. Rückblickend war es trotz des traurigen Endes eine schöne Zeit. Eine höllische Erfahrung. Ich bin froh, Teil davon gewesen zu sein!“



» [PC] Trotz blockiger Texturen und geringer Sichtweite ist der Grafikstil prägnant.

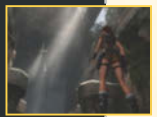
DER DYNAMIK-EFFEKT

Als Lara Croft ihren Schöpfern entrisen wurde, fand sie beim US-Studio Crystal Dynamics eine neue Heimat. Viele befürchteten das Schlimmste für die britische Heldin. Doch die neuen Macher haben in den letzten zehn Jahren gute Arbeit geleistet, die Serie am Leben zu halten.

TOMB RAIDER: LEGEND 2006

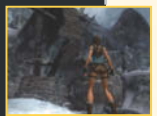
■ Das erste Werk von Crystal Dynamics überraschte viele Spieler mit seinen Qualitäten.

Auch wenn viele dabei die Urwerke von Core Design dabei vergaßen. Dennoch ist *Legend* eine würdige Serienpremiere von Crystal Dynamics.



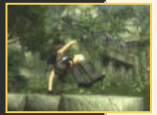
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY 2007

■ Die Neuauflage des Originals von 1996 war gleichzeitig ein Geburtstagsgeschenk zum zehnjährigen Serienjubiläum. Und obendrein noch ein sehr gutes. Das komplett neu designte Werk huldigt der Vorlage auf beste Weise und kann stolz auf sich sein.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD 2008

■ *Underworld* zählt zu den Teilen, die weniger in Erinnerung bleiben. Dennoch ist es kein schlechtes Spiel, vielleicht nur etwas langweilig. Es zeigte aber auch, dass die von Crystal Dynamics neu gefundene Serienformel bereits wieder veraltet war.



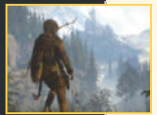
TOMB RAIDER 2013

■ Die Entwickler produzierten abermals eine Wiedergeburt von Laras Abenteuern. Der Spielablauf im Stile von *Uncharted* und *Far Cry* überzeugt. So gesehen ahmt es seine Nachahmer nach. Jedoch gefällt manchen Spielern der hohe Gewaltfaktor nicht.



RISE OF THE TOMB RAIDER 2015

■ Crystal Dynamics zeigt mit *Rise* eine echte Weiterentwicklung des Charakters und bringt endlich wieder mehr Höhlen und klassische Erkundung ins Spiel. Vielleicht nicht so massiv wie im ersten Teil von 1996, doch ergänzt um Survival-Elemente und eine packendere Story.



ER HAT UNS ZUM FRESEN GERN*



* Unsere Redakteure spielen seit den 1970ern





GAMERS GLOBAL

DAS SPIELEMAGAZIN FÜR ERWACHSENE

> WWW.GAMERSGLOBAL.DE



NUR IM FEBRUAR

VOLLVERSION MAX PAYNE 2

NUR 4,49 EURO*



Max Payne 2 (PC) ist einer der großen modernen Klassiker des Actionspiel-Genres: Der Titelheld durchstreift eine dystopische Realwelt und durchleidet Albträume, angetrieben von einem einzigen Ziel: Seine frische Liebe Mona Sax zu retten. Max Payne 2 mixt schnelle Action mit der berühmten Bullet-Time-Zeitlupe sowie Cutscenes.

GamersGlobal-Premium-Abonnenten erhalten *Max Payne 2 (PC)* im Februar 2016 kostenlos zum Download – nebst vielen weiteren Vorteilen wie den zeitexklusiven „Stunde der Kritiker“-Videos mit den Spieleveteranen Heinrich Lenhardt und Jörg Langer. Und: **Jeden Monat gibt's eine Vollversion!****

* Kosten für einen Monat GamersGlobal-Abo im bei 12 Monaten Vorauszahlung (3-monatlich: € 5,19 p.M.; monatlich: € 5,99 p.M.)

** Im 3-Monats-Probeabo von GamersGlobal ist keine Vollversion enthalten.



EINE RETROSPEKTIVE

INTERTON ELECTRONIC VC 4000



Retro Gamer begibt sich auf die Spur der bisher einzigen deutschen Konsole, die 1978 von der Firma Interton auf den Markt gebracht wurde und eine echte Hardware-Neuheit zu bieten hatte.

Wenn es um klassische Spielkonsolen geht, liegen einem Namen wie Atari 2600, Sega Mega Drive oder

Super Nintendo auf der Zunge. Sehr wenige Personen würden wohl auf Anhieb die frühe 8-Bit-Konsole Interton VC 4000 nennen, die gemeinhin als einzige in Deutschland hergestellte Konsole gilt, wenn man einmal von der in der DDR entstandenen BSS 01 absieht.

Dies könnte ein Fehler sein – schließlich stand auf der Rückseite der Packung eine eindeutige Botschaft:

„Der Video Computer von Interton Electronic bringt Ihrem Fernsehgerät das Denken bei.“ Weiter war dort zu lesen, dass „der Video Computer VC 4000 wie die Zentraleinheit einer großen Rechenanlage

funktioniert“ und der Fernseher durch das Gerät „Ball spielen, Auto fahren, schießen, Karten spielen, rechnen, Schach spielen und vieles mehr“ könne. Ob man diese Werbetexte nun ernst nimmt oder nicht – eines ist klar: Intertons Gerät betrat tatsächlich in vielen Gebieten Neuland. Ihm lagen zwei Controller mit einem 12-Tasten-Keypad und zwei roten Feuerknöpfen bei, die man mit manchen Spielen beiliegenden Kartonschablonen versehen konnte, um besser zu erkennen, welche Knöpfe man drücken musste.

Die Hauptattraktion bei den Controllern war jedoch klar der selbstzentrierende Analogstick. Der oberhalb des Keypads befindliche Stick half in den Spielen, die ihn unterstützten, die Bewegungen flüssiger zu machen, und ebnete den Weg für zukünftige Experimente gleicher Art von anderen Firmen wie Atari oder Nintendo. Die Konsole selbst war weit weniger beeindruckend, wobei auch schwierig zu sagen ist, ob die technischen Innereien tatsächlich von Interton selbst ausgearbeitet wurden.

Die VC 4000 war vier Jahre lang entwickelt worden, bevor sie 1978 auf den Markt kam. Sie bot 37 Byte Hauptspeicher, wobei 32 davon verfügbar und der Rest für die Grafik und die Sprites reserviert waren. Außerdem hatte sie eine Auflösung von 128x200 einfarbigen Pixeln und einen Tonkanal mit zusätzlichem Geräuschmodul. Wie einige andere Hersteller setzte auch Interton bei der CPU auf einen 2650A mit 0,887 MHz und bei der Videoschnittstelle auf einen 2636, beide von der amerikanischen Firma Signetics.

Der Elektronikriese Philips hatte Signetics 1975 gekauft und warb massiv bei diversen Firmen für den 2650A. Hersteller wie Interton sahen den Chip als perfekte Gelegenheit an, im gerade aufstrebenden Videospielemarkt mitzumischen. Daher wurden auch viele Geräte mit ähnlichen Spezifikationen produziert, darunter 1976 das 1292 Advanced Programmable Computer System von Radofin, bei dem es viele Überschneidungen zur Interton gab. Einige Spiele trugen sogar dieselben Namen. Es gab dabei auch viele interessante Kuriositäten. So baute Grundig etwa den Superplay Computer 4000, der zwar mit der Interton direkt kompatibel war, aber nur mit einem Grundig-Fernseher benutzt werden konnte.

Doch nur wenige dieser Firmen hatten die notwendige Erfahrung ▶



» Spiele liefen erst nach einem beherzten Druck auf den Reset-Knopf.



» Die Cassetten steckte man von oben hinein.

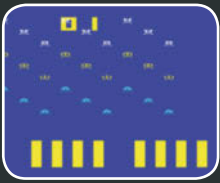
DIE VIELEN GESICHTER DER VC 4000

Die deutsche Konsole ist unter zahlreichen Namen bekannt...

- Interton: VC 4000
- Grundig: Super Play Computer 4000
- Radofin: 1292 Advanced Programmable Video System
- Radofin: 1392 Advanced Programmable Video System
- Hanimex: HMG-1292 Advanced Programmable Video System
- Hanimex: HMG-1392 Advanced Programmable Video System
- Fountain: Force 2
- Fountain: 1292 Advanced Programmable Video System
- Fountain: 1392 Advanced Programmable Video System
- Grandstand: Advanced Programmable Video System
- Lansay: Lansay 1392
- Audio Sonic: PP-1292 Advanced Programmable Video System
- Audio Sonic: PP-1392 Advanced Programmable Video System
- Prinztronic: VC-6000
- Prinztronic: Tournament
- Acetronic: MPU-1000
- Acetronic: MPU-2000
- Videomaster: Database
- Waddington/Voltmace: Database
- Rowtron: Television Computer System
- Karvan: Jeu Video TV (Karvan TV-Videospiel)
- Societe Occitane Electronique: OC-2000
- ITMC: MPT-05

DIE WICHTIGSTEN TITEL

Diese Klassiker bringen eure Interton zum Glühen.



WELTRAUMINVASOREN

■ Diese Sammlung von *Space Invaders*-Klonen macht durch ihre Trägheit deutlich, wie wichtig die Geschwindigkeit eines Spiels 1978 eigentlich war. Dadurch wird *Weltrauminvasoren* zu einfach und die Bahn der Schüsse vorhersehbar. Außerdem gibt es zu wenige Feinde, als dass sie eine echte Bedrohung darstellen könnten.



MONSTER MAN

■ Dies ist eine nette Kopie von *Pac-Man*, bei der ihr Feinden ausweicht und währenddessen Gegenstände einsammelt. Sie hat nicht den gleichen Charme wie das Original, aber es macht trotzdem Spaß, eine immer höhere Punktzahl erreichen zu wollen – auch dank der intensiven Soundeffekte



FUSSBALL

■ Die Fußballregeln dürften jedem bekannt sein – die einzigartige Steuerung allerdings nicht: Jeder der elf Spieler hat seinen eigenen Button auf dem Controller, während mit dem Analogstick gezielt und mit dem Extra-Button geschossen wird. Es kommt zwar nicht an *FIFA* heran, macht aber trotzdem Laune.



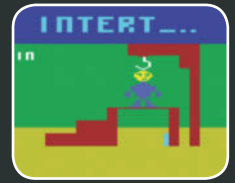
KRIEG IM WELTRAUM

■ In diesem Einzel- oder Zweispielerstitel sind gleich zwei Modi enthalten: Bei der ersten Variante von *Krieg im Weltraum* müsst ihr auf feindliche Schiffe ballern, die in das Sichtfeld kommen. Wenn ihr davon genug habt, könnt ihr bei der zweiten versuchen, ein Raumschiff selbst anzudocken.



COCKPIT

■ Diese schöne Flugsimulation ist eine Herausforderung, da ihr das Flugzeug mit den Joysticks in der Luft halten müsst. Wenn ihr das nicht schafft, bringt sich der Pilot mit einem Fallschirm in Sicherheit. Ansonsten gibt es keine weitere Action, abgesehen von ein paar Statusanzeigen.



METROPOLIS/HANGMAN

■ Seltsamerweise gaben viele Spieler Geld für diesen Titel aus, obwohl Galgenmännchen auf dem Papier doch genauso viel Spaß macht. Dennoch ist es eine gute Umsetzung, bei dem die Figur immer weiter nach oben steigt und ihr Gesicht schließlich immer rötlicher wird.



» Die VC 4000 war die erste Konsole mit einem Analogstick.



» Die Buchsen für Joysticks und den Strom.

► von Interton im Videospielmärkte. Interton war 1962 gegründet worden und hatte zuvor eine Reihe von *Pong*-Klonen hergestellt, darunter die unter Lizenz produzierten Geräte Video 2000, Video 2400 und Video 3001. Die VC 4000 war jedoch die erste richtige Konsole, die verschiedene Spiele unterstützte, und sie sah darüber hinaus auch noch sehr ansprechend aus.

An der Vorderseite des Geräts befanden sich vier Knöpfe, darunter der Ein-Aus-Knopf und ein Knopf, der ein Rückspulsymbol trug, aber in Wirklichkeit zum Reset gedacht war. Er musste immer beim Einlegen einer „Programm-Cassette“ (lies: Spiel) ge-

drückt werden, damit der Code in den Speicher gelesen wurde. Außerdem gab es je einen Knopf zur Spielauswahl und zum Starten. Wie auch beim Intellivision befanden sich an beiden Seiten Halterungen, um die Controller zu verstauen.

Der Reset-Knopf der VC 4000 verdeutlicht, wie wenig leistungsfähig die Konsole eigentlich war. Wenn ein Spieler einfach nur eine Cartridge einlegte, konnte die Interton nicht automatisch feststellen, dass nun ein Spiel bereit zum Starten war. Dies war eine Folge des äußerst begrenzten Hauptspeichers, den die Entwickler nicht für banale Dinge wie Booten verschwenden

»Bei Interton war es üblich, zuerst einen Titel anzukündigen und sich dann um dessen Entwicklung zu kümmern.«

den wollten. Beim Drücken des Reset-Knopfes wurde ein Befehl ausgeführt, der der CPU ermöglichte, das RAM der Videoschnittstelle mit zu nutzen. Dies war zwar kein großes Problem, doch eine jener Gelegenheiten, bei denen man das Handbuch zücken musste.

Das Gerät erschien für den europäischen Markt und stand von den Niederlanden bis Österreich in fast allen

Händlerregalen (sogar in Australien). Der Preis lag bei unter 500 DM und unterbot damit diverse Mitbewerber



» Die Schachteln waren hübsch gestaltet und durchnummeriert.

um etwa 100 DM. In Großbritannien erschienen 1978 erste Anzeigen für die VC 4000, während in Spanien eine Firma namens Interton Electronic Iberica SA den Vertrieb übernahm. Jedes der Module bot eine Speicherkapazität von 2 bis 4 Kilobyte, konnte aus acht Farben schöpfen und 8x10 Pixel große Sprites darstellen. Außerdem

waren Scanline Interrupts möglich, die etwa beim Skispringen von *Winter Sport* benutzt wurden.

Wie um seine europäische Abstammung zu untermauern, lagen den Spielen dreisprachige Anleitungen in Deutsch, Englisch und Französisch bei. Jedes Spiel hatte seine eigene fortlaufende Nummer. Bis 40 reichte am Ende die Nummerierung, wobei allerdings nur 37 tatsächlich erschienen: Bei Interton war es üblich, zuerst den nächsten Titel anzukündigen und sich später um die Entwicklung zu kümmern, was nicht immer so funktionierte wie geplant.

Dem Entwickler Hans-Heinz Bieling zufolge erschien die Nummer 35 (*Rodeo*) nie, weil es Probleme damit gab, die gewünschten langen Lassos darzustellen, und es außerdem nicht möglich war, mehr als vier Sprites nebeneinander anzuzeigen. *Space Laser* (die Nummer 34) hingegen, bei dem Bieling ebenfalls bei der Entwicklung beteiligt war, kam wegen



IM ANALOG-ZEITALTER

Die Interton machte den Anfang, doch viele andere folgten...

ATARI 5200

■ Sechs Jahre, nachdem die Interton den Analogstick eingeführt hatte, sprang Atari auf den Zug auf. Leider zentrierte sich der Knüppel nicht wie bei der VC 4000 von selbst, was bei einigen Spielen ziemlich nervtötend war. Außerdem ging er leicht kaputt und trübte somit den Spielgenuss auf dem großen Bruder des 2600.



VECTREX

■ Die Erfinder des Vectrex spendierten ihrer Konsole einen analogen Joystick, um es den Spielern zu ermöglichen, in der vektorbasierten Grafik die 360-Grad-Steuerung besser in den Griff bekommen zu können. Leider war das Feature so rechenlastig, dass es nur von wenigen Spielen genutzt wurde.



DREAMCAST

■ Da die Spieler inzwischen einen Analogstick gewohnt waren, baute Sega beim Dreamcast auf dem Controller auf, der in Japan dem Spiel *Nights Into Dreams* beilag. Das Eingabegerät hatte letzten Endes einen Analogstick und zwei analoge Trigger, war aber bei den Spielern wegen des unbequemen „Gefühls“ nicht sonderlich beliebt.



NINTENDO 64

■ Nintendo nutzte beim N64 von Anfang die Technik von analogen Joysticks. Der Knüppel drehte zwei Räder im Inneren des Controllers, die das Licht veränderten, das von einer LED auf eine Fotozelle fiel, sodass die Konsole den Neigungswinkel bestimmen konnte.



PLAYSTATION

■ Sony hatte den PlayStation Analog Joystick 1996 produziert, um nur ein Jahr später den Dual Analog Controller zu veröffentlichen, der danach zum DualShock umgestaltet wurde und standardmäßig der Konsole beilag. Die Letztgenannten hatten sogar zwei Analogsticks.



» Die Controller konntet ihr an der Seite des Geräts andocken.

finanzieller Probleme bei Interton nie heraus. *Basketball* war das dritte unveröffentlichte Spiel, durch das eine Lücke bei Nummer 39 entstand. Diese Titel haben seither bei den Sammlern für viel Frust gesorgt, stellen aber auch für Leute ein Faszinosum dar, die gerne nie erschienenen Titeln nachjagen.

Eines von Bielings Spielen erschien immerhin, nämlich *Motocross*. Damit befindet er sich in guter Gesellschaft von verdienten Interton-Programmierern wie Martin Greiner, der mit *Cockpit* die Cassette 28 entwickelt hat, PJ Dickers, der *Metropolis/Hangman* (Cassette 29) verantwortete oder Andrew Chio, der *Weltrauminvasoren* (32) programmierte. Die Inspiration zu letzterem Titel dürfte auf der Hand liegen, doch hier waren weniger Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm als bei dem großen Vorbild.

Andrew versteckte gerne kleine Botschaften in seinen Spielen, und so finden sich am Ende des kompilierten Codes von *Weltrauminvasoren* die Buchstaben „ACHOI“ für Andrew Choi. Außerdem betonte er, dass er in Hongkong lebte, und zerstörte damit Intertons Behauptung, dass alle Spiele in Deutschland entstanden seien.

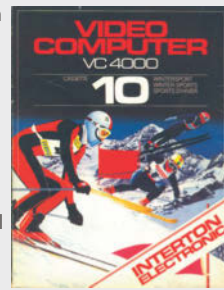
Es gab viele Juwelen in der Spielesammlung der VC 4000, die ihr Geld tatsächlich mehr als wert waren. So enthielt

Autorennen, das als Spiel Nummer 1 vermarktet wurde, zehn verschiedene Varianten, darunter einen Rallye-Kurs und drei kurvenreiche Strecken. Andere bemerkenswerte Titel waren *Jagd*, *Schach*, *BlackJack* und *Fußball*, von denen das Letztgenannte besondere Aufmerksamkeit verdient. *Fußball* war als Titel Nummer 24 eine der ersten digitalen Umsetzungen des beliebten Ballsports. Durch die großartige Nutzung der Knöpfe des Controllers konnte man tatsächlich jeden seiner elf Spieler einzeln steuern. Sogar die Abseitsregel war in das Spiel eingebaut worden. *Fußball* war der in Software gegossene Beweis dafür, dass sich die Entwickler lange und intensiv mit der Hardware auseinandergesetzt hatten und das Beste herausholen wollten.

Damit man die Interton-Spiele im Regal leicht entdecken konnte,

folgten alle Schachteln dem gleichen Design. So prangte oben ein großes VC-4000-Logo und darunter war die Nummer des Titels zu sehen, während auf dem restlichen Platz viele sehr schön gezeichnete Bilder zu finden waren, egal ob bei einem Actiontitel oder bei einer der beliebten Brettspielumsetzungen. Wie auch Atari strebte Interton an, dass jedes Spielkonzept möglichst leicht verständlich sein sollte, damit Spieler, die schon damit vertraut waren, schneller ins Regal griffen. So kamen in der Praxis viele Konzepte eigentlich vom Atari 2600: *Circus* war beispielsweise sehr ähnlich zu *Circus Atari*. Es gab auch viele direkte Klone, vom zu erwartenden *Pong*-Verschnitt bis hin zu einem ziemlich gelungenen Abklatsch von *Pac-Man*.

Der cassettenbasierte Elektor TV Spiel-Computer verhalf der Interton ebenfalls zu Aufwind. Wie die VC 4000 setzte auch Elektor auf eine Signetics 2650-CPU. Als er 1979 erschien, bemerkten die Entwickler, wie einfach es war, Spiele auf die VC 4000 zu portieren. So war Bielings *Motocross* zum Beispiel im Original *Dragster* auf dem Elektor, das einfach umgesetzt wurde



» Nicht der Spielertitel, sondern der Gerätenamen stand im Vordergrund.

und eine Namensänderung erfuhr, um einen versprochenen Platz im Spielekatalog von Interton zu füllen. Es erschien als Nummer 14.

Wie viele der frühen Konsolenhersteller wurde auch Interton zum Opfer des folgenden Videospiel-Crashes, obwohl sogar 1984 noch einige Anzeigen für das System zu finden waren. Trotz der vorhandenen Pläne für einen abwärtskompatiblen Nachfolger, der ebenfalls auf den 2650 sowie den 2637 statt dem 2636 hätte setzen sollen, war so die VC 4000 der letzte Vorstoß von Interton in dieser Branche. Die Firma geriet schließlich in finanzielle Schwierigkeiten und wurde von der GN ReSound Group aus Münster übernommen. Unter dem Namen Interton werden heute Hörgeräte vermarktet.

Trotz des Erfolgs der Firma in Zeiten harten Wettbewerbs wird die Konsole auf deren Webseite nirgends erwähnt. So verschweigt man dort leider eines der weniger bekannten, aber umso spannenderen Kapitel der Spielegeschichte.



Vielen Dank an Dieter König für die Scans der Schachteln und die Unterstützung!

DER INTERTON-EXPERTE

Dieter König betreibt seit 1997 die Seite „Classic Consoles Center“ und besitzt jedes erschienene Spiel von Interton.

RG: Was fasziniert dich an der Interton?

DK: Seit ich Anfang der 90er begann, Konsolen zu sammeln, zogen mich Nischenprodukte wie die Interton VC 4000, Hanimex HMG2650 oder Creativision magisch an. Diese wurden nur von wenigen gesammelt, also war es wahrscheinlich die Lust am Unbekannten.

RG: Wie populär war das Gerät in Europa?

DK: Nicht besonders. Am ehesten noch in Deutschland, der Heimat von Interton. Es gab aber auch diverse Klone von Rowtron, Radofin, Hanimex und Voltmace, die in vielen europäischen Ländern und in Australien verkauft wurden. Die Module waren nicht auf der Interton nutzbar, aber der Code war kompatibel. Anfang der 2000er stieß ein britischer Sammler allerdings auf einen Konverter, mit dem man Voltmace-Module auf der VC 4000 spielen konnte.



RG: Welche Rolle spielte der analoge Joystick?

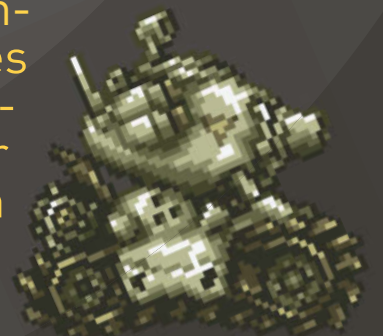
DK: Einige Spiele wurden dadurch wirklich viel besser. Der analoge Stick erlaubte flüssigere und präzisere Bewegungen – wenn das Spiel gut programmiert war. Man musste sich daran gewöhnen, aber ich wusste ihn schnell zu schätzen.

RG: Welche Spiele waren am schwersten zu bekommen?

DK: *Backgammon* (Spiel Nummer 36), *Motocross* (Nummer 14) und natürlich das zuletzt erschienene Spiel, *Super-Space* (Nummer 40).

DIE 30 DICKSTEN WUMMEN

Was wären die meisten Actionspiele, Action-Adventures, RPGs (und einige Spielegenres mehr) ohne ihre Waffen? Viele der Wummen – wobei wir diesen Begriff hier sehr frei definieren – sind 08/15, andere jedoch besonders mächtig, besonders cool oder einfach lustig. **RETRO GAMER** hat tief in die Asservaten-Kammer gegriffen und die folgenden 30 (Schieß-)Prügel ausgewählt.



BASEBALLSCHLÄGER

■ ZU FINDEN IN: *Double Dragon*, *Streets Of Rage*, *Super Smash Bros.* etc.

Gebt ihnen ordentlich eins auf die Rübe! Und zwar mit einem der vielleicht simpelsten, aber effektivsten Mitteln der Zerstörung. Eigentlich ist es nur ein stabiler Holzstab (und auch keine „Wumme“ im eigentlichen Sinn), doch in einem Prügelspiel darf der Baseballschläger nicht fehlen. Mit ihm schlagt ihr kräftig zu, blockt eventuell Angriffe ab und verfügt gleichzeitig über eine erhöhte Schlagreichweite.



VAMPIRE KILLER

■ ZU FINDEN IN: *Castlevania*-Serie

Die meisten Vampirjäger verlassen sich auf den bewährten Holzpflock. Aber das ist nichts für die Belmont-Familie. Die schwingen lieber ihren Vampire Killer, eine Peitsche, die im Lauf der Jahre unterschiedliche Formen annahm. Mal war das Ding aus Leder, mal bestand es aus einer Kette, mit der man auch abends noch kraftvoll zuschlagen kann. *Castlevania* würde in jedem Fall unter den Vampirspielen hervorstechen, dank dieser charakteristischen Waffe tut die Reihe es umso mehr.



KETTENSÄGE

■ ZU FINDEN IN: *Splatterhouse*, *Doom* etc.

Bei Kettensägen denkt manch einer am ehesten an kanadische Baumfäller. Wir denken vielmehr an Spiele, in denen wir das motorgetriebene Schneidwerkzeug für anderes als zur Holzverarbeitung nutzen. Klar, es ist eine blutige Angelegenheit, wenn sich unter das Aufheulen des Zweitakters die schmerzzerfüllten Schreie eines Monsters mischen, während wir ihm die Sägevorrichtung einmal quer über den außerirdischen Wanst ziehen. So grausam das klingt, in einem Spiel kann das Spaß machen! Während wir etwa in *Doom* die Kettensäge selbst nutzen dürfen, sind es in den meisten Spielen eher die Gegner, die uns damit attackieren.



TRON-DISCS

■ ZU FINDEN IN: *Discs Of Tron*

Wenn man im echten Leben eine Frisbeescheibe an den Kopf kriegt, kann das schon ziemlich schmerzhaft sein. In der Welt von *Tron* allerdings sorgt ein Treffer mit den Frisbee-ähnlichen Wurf Waffen dafür, dass das Gegenüber „de-rezzed“ wird. Falls ihr für diesen Begriff nicht hip genug seid: Das bedeutet, dass sich euer Gegner dann auf einen Schlag komplett auflöst.

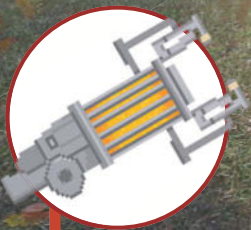


SCORPIONS SPEER

■ ZU FINDEN IN: *Mortal Kombat*-Serie

Wenn das Blut aus der Brust von Scorpions Gegner spritzt, wisst ihr Bescheid: Unser Speer hat getroffen und wir dürfen unseren Kontrahenten damit in Schlagreichweite an uns heranziehen. Klar kann euer Gegner dem je nach Serienteil an Seil oder Kette befestigten Speer ausweichen oder ihn einfach blocken. Aber wenn ihr in Person des untoten Ninjas trifft und Scorpion sein berühmtes „Get over here!“ zum Besten gibt, fangen die guten Zeiten erst an. Denn nach dem Rüberziehen wankt euer Gegner kurz wehrlos auf der Stelle. Der Speer ist eines der wichtigsten Kennzeichen des MK-Kämpfers, das auch bei den Fatalities oft zum Einsatz kommt.





GRAVITY GUN

■ ZU FINDEN IN: *Half-Life 2*

Als die Fortschritte bei der 3D-Grafik ins Stocken gerieten, suchten die Entwickler nach neuen Mitteln, die Spielerfahrung zu bereichern. Kaum jemand hat das Thema Spielphysik besser genutzt als Valve, die damit den Realismus mehrten und im Zusammenhang damit auch eine der coolsten Waffen schufen. Genial ist die Gravity Gun nicht bloß aufgrund des tollen visuellen Effekts, wenn wir damit Objekte in der Nähe aufheben und herumtragen. Sie eröffnet spielerisch neue Möglichkeiten beim Kampf gegen die Feinde und kommt zudem auf clevere Weise bei den Physikrätseln zum Einsatz. Im Add-on zum parallel erschienenen *Doom 3* kopierte id Software die Gravity Gun, das Niveau des Vorbilds erreichte der Grabber aber nicht. Auch sonst gab es seitdem keine vergleichbar innovative Waffe in Spielen, wenn wir die Portalkanone aus *Portal* nicht als solche verstehen.



BIZARRIANS

■ ZU FINDEN IN: *Golden Axe*-Serie

Weshalb sollten wir eigentlich zu Fuß gehen, wenn wir alternativ auf einem Biest reiten können? Gewiss gibt es in Spielen furchteinflößendere Geschöpfe, auf deren Rücken wir uns pflanzen können, als in *Golden Axe*. Aber auch wenn die Bizarrians keine riesenhaften Oktopusse oder Spinnen sind, stellen sie einen großen Vorteil im Kampf dar. Die flügellosen Drachen gibt es in zwei Varianten. Die roten spucken Feuer, die blauen teilen im Nahkampf mächtig mit dem Schwanz aus. Blöd nur, dass sie relativ schnell ins Gras beißen.



VEGAS KRALLE

■ ZU FINDEN IN: *Street Fighter*-Serie

Welcher Penner würde mit einer Klingenwaffen in einen Faustkampf gehen? Natürlich der selbstverliebte Spanier Vega aus *Street Fighter*! Doch die Selbstliebe könnt ihr leiden lassen, wenn ihr ihn im Kampf besiegt, die Klingen seiner Krallen verbiegt und unter seiner metallenen Maske ein paar unschöne Narben hinterlässt. Spielt ihr Vega selbst, solltet ihr die Krallen nicht verlieren, da es auf Kosten seiner Reichweite, Stärke und Zahl seiner Special Moves geht.



SCOTT MILLER

Der Schöpfer von *Duke Nukem* philosophiert über Waffen.



RG: Wie balanciert man Waffen für Multiplayer-Titel wie *Duke Nukem 3D* aus?

SM: Es ist wirklich schwierig, Waffen auszubalancieren, vielleicht sogar unmöglich. Aber ein paar Dinge helfen: Bei sehr starken Waffen wie Raketenwerfern begrenzt man meist die

herumliegende Munition oder verringert beim Benutzen das Spielertempo. Es geht viel darum, ein Spiel sehr viel zu spielen und zu versuchen, eine Menge kleinerer Anpassungen über die Zeit hinweg zu machen, bis es sich richtig anfühlt.

RG: Woher stammten die Ideen für Waffen wie den Shrink Ray?

SM: Die kamen von einer Reihe von Teammitgliedern. Wir wollten Waffen haben, die wir bis dahin noch in keinem anderen Spiel gesehen hatten. Mein persönlicher Beitrag war die Fallen-Mine: Ich hatte die Vorstellung einer Mine, die man an einer Wand anbringen kann und die nur einen schwer sichtbaren Lasersensorstrahl aussendet. Wenige Tage nach meinem Vorschlag brachte der Programmierer Todd Replogle diese Falle im Spiel unter. Jeder liebte sie.

RG: Welchen Beitrag leisten Waffen in einem typischen Spiel?

SM: In einem Shooter sind sie das primäre Mittel, die Welt zu „berühren“. Aus ihnen ergibt sich auch der größte Teil der Fähigkeitenentwicklung des Spielers. Anders gesagt: Gut mit den verschiedenen Waffen zu werden ist der Schlüssel, um Spaß zu haben.

RG: Welche Waffe in einem Spiel hältst du für die beste und warum?

SM: Die Gravity Gun aus *Half-Life 2*, weil sie einzigartig und flexibel zugleich ist. Nützlich als Waffe und zum Lösen von Rätseln. Ich bezweifle, dass eine andere Waffe sie jemals überbieten kann!



SCHRUMPFKANONE

■ ZU FINDEN IN: *Duke Nukem*-Serie

Gegner zu töten, die genauso groß sind wie wir, klingt nach einem fairen Kampf. Aber Fairness ist nicht das Ding des Dukes! Mit der Schrumpfkanone (oder Shrink Ray im Original) macht ihr aus dem normal großen Widersacher einen putzig kleinen und zerquetscht ihn locker unter eurer Schuhsohle. Macht's aber nicht wie die Katzen und spielt lange mit eurer Beute herum: Irgendwann lässt die Wirkung nach und ihr müsst den Typ am Ende doch noch auf herkömmliche Weise ausschalten.

ROHRKREPIERER

Legendäre Waffen in Spielen haben ihren Ruf meist, da sie exzellent sind. Andere sind einfach nur legendärer Müll. Wir ziehen lieber mit bloßen Händen los als mit diesen Dingen...



KLOBB
GOLDENEYE 007

■ Wenig Schlagkraft und ungenau: Der Klobb ist ein ziemlicher Witz! Hinzu kommt die geringe Magazingröße, weshalb wir ständig nachladen müssen. Leid tun muss einem nur Ken Lobb, nach dem die Waffe in *GoldenEye 007* benannt ist.



DROP SHOT
METAL SLUG X

■ Mit so ziemlich allem in *Metal Slug* können wir ein riesiges Gemetzel anrichten. Der *Drop Shot* aber ist aufgrund seiner Geschossbahn eine Niete. Um einen Gegner hinter einer Deckung auszuschalten ist das Ding spitze, für alles andere nicht.



GIANT'S KNIFE
THE LEGEND OF ZELDA: OOT

■ Es sieht vielleicht aus wie eine gute Investition, aber das Riesenmesser ist Mist. 200 Rubine kostet es, und weitere 200, wenn immer ihr das Ding reparieren müsst. Und das passiert ziemlich oft. Lasst es liegen und nehmt lieber Biggorons Schwert.



MORPH BOMBS
METROID

■ Auch die Morph-Bomben von Charakter Samus Aran klingen auf dem Papier besser als sie sind. Sie sind gut, um Shamus damit in die Luft zu heben. Nur ist das just während eines Kampfes das Letzte, was ihr wollt.

LIGHTNING WHIP

■ ZU FINDEN IN: *Turrican-Serie*

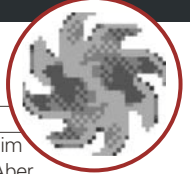
Dinge, die einem wirklich wichtig sind, vermisst man oft erst, wenn sie nicht mehr da sind. Das war auch bei der Lightning Whip in *Turrican* so, eine Energiewaffe, die ein integraler Bestandteil der ersten Serienteile war. Mit dem 1993 erschienenen *Super Turrican* auf SNES fiel die Waffe weg. Ein herber Verlust für die Reihe, die sich plötzlich ganz anders anfühlte.



SHURIKEN

■ ZU FINDEN IN: In jedem Spiel mit Ninjas

Ein aus dem Handgelenk geworfener Shuriken ist im Regelfall nicht so effektiv wie eine Schusswaffe. Aber seid mal ehrlich: Wollt ihr lieber irgendein Ballerfritze sein oder doch ein perfekt trainierter Ninja, der seine spitzen Metallobjekte mit chirurgischer Präzision gegen seine Feinde einsetzt? Eben! Die messerähnlichen Shuriken eignen sich sowohl zum Werfen als auch zum Schlitzeln, aber die Wurfsterne mögen wir am meisten.



» BEI SEHR STARKEN WAFFEN WIE RAKETENWERFERN BEGRENZT MAN MEIST DIE HERUM-LIEGENDE MUNITION ODER VERRINGERT BEIM BENUTZEN DAS SPIELERTEMPO. « SCOTT MILLER



ZEREBRAL-BOHRER

■ ZU FINDEN IN: *Turok-Serie*

Jeder braucht eine Kanone für spezielle Gelegenheiten. Es wäre langweilig, wenn wir ständig nur das Magazin eines Revolvers auf unsere Feinde entladen würden. Zum Glück bietet die *Turok-Serie* etwas für euch, wenn ihr gerade einen sadistischen Kill braucht. Der Zerebralbohrer ist ein ziemlich fieses Ding. Er bohrt sich in den Schädel des Gegners bis ins Hirn. Aber das war noch nicht alles! Am Ende explodiert das Teil auch noch und enthauptet dabei sozusagen euer Opfer. Ja, das ist übelst brutal, aber deshalb erinnern wir uns wahrscheinlich so gut daran.



ALEX TROWERS

Der *Syndicate*-Leveldesigner packt die Waffen aus.



RG: Wie habt ihr die Waffen für *Syndicate* ausgewählt?

AT: Wir haben einfach eine Liste gemacht. Wir wussten, dass wir Knarren wollten, also starteten wir mit Pistolen und arbeiteten uns hoch. Die 9-mm-Uzi stammt aus einem frühen 80er-Jahre-Film mit Arnie, so wie auch die Minigun. Rückblickend waren die Waffen eher konventionell – bis auf den Persuadertron (in etwa: „Überzeugungsding“) hätten wir echt kreativer sein können.

RG: Woher stammt die Idee für den Persuadertron?

AT: Die stammt von Peter Molyneux. Es war eine der Sachen, über die wir eines Abends bei Pizza Hut sprachen. Wir diskutierten eifrig, was wir aus dem Spiel machen sollten. Peter begann über die Drogen zu reden, die das Verhalten der Leute beeinflussen. Das Gespräch änderte die Richtung und drehte sich bald darum, wie die Drogen verteilt werden (via CHIP) und anschließend darum, wie man sich dieses Geräts bemächtigen könnte. Ich war kein großer Fan der Waffe, nicht wegen ihrer Fähigkeiten (nämlich NPCs „umzupolen“), sondern wegen der Umsetzung. Zugegeben, es war nur eine Strategie, die man wählen konnte, aber ich denke immer, wir hätten einen besseren Job machen können. In Fahrzeugen einzusteigen sah immer ein bisschen verdächtig aus, wenn du eine Armee willenloser Gefolgsleute dabei hattest...

RG: Wie viel Zeit floss ins Balancing der Waffen?

AT: Wir steckten sehr viel Zeit ins Balancing, und damit meine ich Spielzeit. Ausnahmslos jede Mittagspause und für einige

Stunden nach der Arbeit in jeder Nacht setzten wir uns zusammen und spielten *Syndicate* im Netzwerk. Wir machten sogar an Freitagen nach einem Besuch im Pub noch eine Nachtssession, für die wir Kumpels mit ins Büro brachten. Das ging oft bis vier Uhr früh am Samstag. So geschah der Löwenanteil des Balancings und Interface-Optimierens. Tatsächlich gingen diese Spielsessions sogar noch nach dem Release weiter, was etwas ist, das wohl kaum ein anderer Entwickler über sein Spiel sagen kann. Das einzige, was uns davon abhalten konnte, *Syndicate* zu spielen, war *Doom*.

RG: Habt ihr Waffen weggelassen?

AT: Bei einer der Sessions meinte Sean Cooper, es wäre cool, einen Raketenwerfer zu machen. Alle anderen Waffen trafen sofort, da der Code keine Projektile berechnen konnte. Es war also die erste Waffe, für die eine Flugbahn berechnet werden musste. Und ein Wirkungsbereich. Statt einen weiteren Item-Slot anzulegen, entfernten wir einfach eine Waffe, die wir noch nicht eingebaut hatten – die Hauss Gun, die ursprünglich geplant war, und mit der man nur Cyborgs und Roboter hätte schädigen können. Der Rest ist, wie man sagt, Geschichte. Die Session am nächsten Tag hat viel Spaß gemacht, da nur Sean und ich vom brandneuen Raketenwerfer wussten. Alle anderen machten es wie immer, rüsteten Miniguns, Schrotflinten und so aus, und dann haben wir sie mit unserer überlegenen RPG-Feuerkraft einfach ausgelöscht. Die klagenden Worte „Was zur Hölle war das?“ klingen mir immer noch wie eine Melodie im Ohr...

RG: Warum ist *Syndicate* selbst heute noch populär?

AT: Ich denke das liegt daran, dass jeder es immer noch Raum für Fantasie lässt, weil es Lücken auszufüllen gibt. Die Sprites waren zwar detailliert für ihre Zeit, aber sie waren nie sonderlich groß auf dem Bildschirm. Es gibt Gore-Effekte, aber sie sind nicht sonderlich auffällig. Deshalb ist es deiner Vorstellungskraft überlassen, die das mächtigste Werkzeug ist, das jedem zur Verfügung steht. Außerdem ist da ein gutes Gespür für Ursache und Wirkung: Wenn du in *Syndicate* eine Sache tust, bewirkt das eine andere Sache, aber es ist immer deine Entscheidung. Du kannst reingehen, alles wegblasen, aber das erzeugt Aufmerksamkeit. Meistens ist es besser, die Waffen stecken zu lassen und sich unter's Volk zu mischen, was damals eine eher ungewöhnliche Idee war. Du wurdest auch nicht durch die Missionen geleitet. Du kamst in eine Situation und es lag an dir, wie du sie löstest.

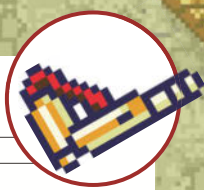
Was ich nie ganz verstanden habe war die Popularität von *Syndicate* als Solospiel. So wie alle Bullfrog-Titel zu dieser Zeit war es vor allem als Multiplayer-Erfahrung designed. Leider konnte es aus technischen Gründen kaum jemand tatsächlich so spielen, wie wir das beabsichtigt hatten. Einzig auf dem PC hat es jemals funktioniert, und so richtig auch nur nach der Reparatur durch die Erweiterung *American Revolt*. Die dann wiederum einige kriminell schlecht ausbalancierte Sachen mit sich brachte.



FLAMMENWERFER

■ **ZU FINDEN IN:** *Mercs, Metal Slug* etc.

Auf große Distanz ist der Flammenwerfer keine effektive Waffe, auf mittlere und kurze Entfernung erweist er sich jedoch besonders gegen Feindansammlungen von großem Nutzen. In Zombie-Spielen hat uns das feuerspuckende Gerät schon oft den Hintern im Kampf gegen die Horden von Untoten gerettet. Mmmh, knusprig...



METAL SLUG

■ **ZU FINDEN IN:** *Metal Slug-Serie*

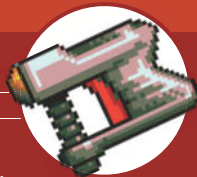
Wenn es hart auf hart kommt, ist das Einsteigen in einen Panzer fast immer von Vorteil. Die stählernen Kolosse sind nicht sonderlich vielseitig, ihr rollt einfach durch die Gegend und schießt auf alles, was sich bewegt. Der Metal Slug ist eine absurde Maschine, die standardmäßig fette Granaten verschießt und ein schweres MG an Bord hat. Außerdem schützt sie euch vor diversen Attacken. Aber das ist nicht alles: Der Metal Slug ist im Gegensatz zu normalen Panzern extrem beweglich. So ducken wir uns unter Feindfeuer hinweg oder springen mühelos über Hindernisse.



PERSUADERTRON

■ **ZU FINDEN IN:** *The Syndicate-Serie*

Wir lieben den Persuadertron, da er ganz anders als andere Waffen ist. Mit ihm töten wir nicht, ja wir verletzen gar niemanden. Nein, dies ist eine Waffe der Massenkommunikation. Meist verwenden wir es zur Interaktion mit Zivilisten, denen wir auf diese Weise vermitteln, dass es eine gute Sache ist, unseren Agenten auf Schritt und Tritt zu folgen und genau das zu tun, was sie sagen. Mit dem Gerät könnt ihr eine ganze Horde von Gefolgsleuten ansammeln und wie eine Entenmama durch die Straßen führen. Gut fürs Ego, und wenn einige der Umgepolten Polizisten oder feindliche Agenten sind, helfen sie euch auch im Kampf.

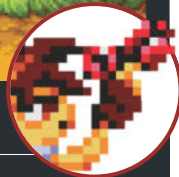




CHASER

■ ZU FINDEN IN: *Gunstar Heroes*

Wenn man es in einem Spiel mit so vielen Gegnern auf einmal zu tun bekommt wie in *Gunstar Heroes*, sollte man gut zielen. Zum Glück hat Entwickler Treasure den Chaser eingebaut, um es uns leichter zu machen. Was den Chaser von anderen zielsuchenden Kanonen unterscheidet, ist die Kombinationsmöglichkeit mit anderen Waffen. Die beste Verbindung ist die mit der Lightning Gun. Damit brutzelt ihr wirklich alles weg, was sich euch in den Weg stellt.



MEISTERSCHWERT

■ ZU FINDEN IN: *The Legend Of Zelda-Serie*

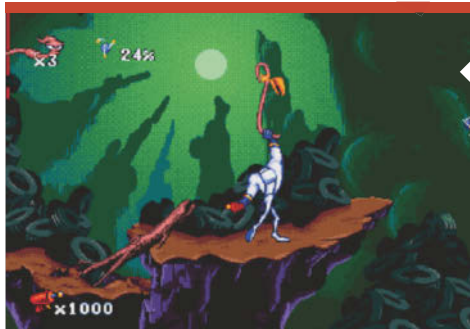
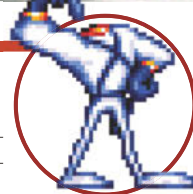
In der *Zelda*-Reihe läuft es eigentlich immer so: Link beginnt als ein normaler Junge mit noblen Zielen. Der Wandel zum großen Helden im Kampf gegen das Böse erfolgt immer dann, wenn er die legendäre Waffe von Hyrule an sich nimmt: das Meisterschwert. Es verfügt vielleicht nicht immer über konventionelle Kräfte, in *A Link To The Past* lässt es beispielsweise zu wünschen übrig. Grundsätzlich aber ist das Meisterschwert die einzige Waffe, mit der das Böse wirklich besiegt werden kann. Aber es hat noch andere Zwecke. So dient es in *Ocarina Of Time* etwa als Schlüssel zur Zeitreise.



SUPER SUIT

■ ZU FINDEN IN: *Earthworm Jim-Serie*

Superman wurde bereits als Superheld geboren. Der Regenwurm Earthworm Jim, der 1994 sein Debüt auf Mega Drive und SNES feierte, ist hingegen ein Selfmade-Superheld nach dem Vorbild von Batman. Gut, er ist kein gequälter Held, aber nur durch den Super Suit wird er zu einem. Durch ihn erhält er Arme, Beine und die Stärke, die Levels und Bosse des Jump-and-runs zu bewältigen.



SUPERSCHAF

■ ZU FINDEN IN: *Worms-Serie*

Aus der Public-Domain-Szene des Amiga stammen viele Artillerie-Spiele, die man als Vorläufer der *Worms*-Reihe betrachten kann. An die erinnert sich heute kaum jemand, während es *Worms* immer noch gibt. Die anhaltende Popularität verdankt die Reihe von Team 17 wohl ihrer speziellen Art des Humors. Wer kennt nicht die witzigen Stimmen der Würmer, die bekloppten Team-Namen und vor allem die verrückten Waffen. Unser Favorit ist das Superschaf. Bereits das normale Schaf war eine mächtige Waffe, das Superschaf aber spielt in einer eigenen Liga: Anstatt es einfach nur in Richtung Gegner loslaufen zu lassen und auf dem Weg dorthin allenfalls über Hindernisse hinwegzuspringen, lassen wir das Superschaf mit seinem Umhang gezielt durch die Lüfte gleiten. Witzig wird es vor allem, wenn man Fehler macht. Denn wer von euch hat mit dem Superschaf nicht mal aus Versehen ein eigenes Teammitglied abgeschossen statt des Gegners?



KEVIN CARTHEW

Der Creative Manager von Team 17 kriecht zum Interview.



RG: Wie legt ihr die Waffen für die *Worms*-Reihe fest?

KC: Auf verschiedene Arten. Manchmal überlegen wir, wie wir eine neue taktische Komponente ins Spiel bringen können, und entwickeln auf Basis dessen die Waffe. Ein gutes Beispiel ist die Bunkerbombe. Wir wollten eine Möglichkeit, Tunnel auf der Karte zu graben, um seine Würmer zu verschanzen.

Die Würmer selbst sollten dadurch nicht viel Schaden nehmen. Manchmal kamen die Ideen auch durch Wortspiele, aktuelle Ereignisse oder sonst irgendwas, das die Designer gerade beschäftigte. Das Klonschaf aus *Worms 2* war tatsächlich vom Klonschaf Dolly inspiriert, das Ende der 90er in den Schlagzeilen war.

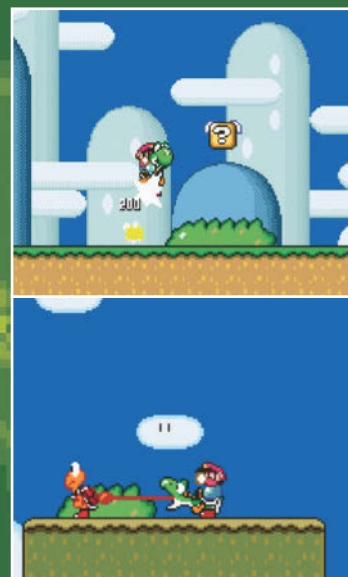
RG: Welche Waffe in *Worms* ist am beliebtesten?

KC: Wenn's darum geht, welche am häufigsten benutzt werden, sind es die, die viel Schaden anrichten und häufig vorkommen. Bazooka und Granate sind deshalb immer an der Spitze. Wenn es aber darum geht, an was sich die Leute erinnern und als wichtige Teile der Marke betrachten, dann sind es die surrealen und witzigen Waffen. Die Bananenbombe, das Superschaf oder die Heilige Granate sind feste Säulen der Reihe und Lieblinge der Fans.

YOSHI

■ **ZU FINDEN IN:** *Super Mario World*

Vielleicht betrachtet ihr Yoshi eher als Begleiter statt als Waffe. Aber mal ehrlich: So süß der grüne Dino ist, benimmt er sich doch wie eine wahre Zerstörungsmaschine. Er kann nicht bloß Gefahrenquellen für seinen Reiter Mario aus dem Weg räumen, indem er sie gleich im Ganzen runterschluckt, sondern spuckt sie dann auch wieder als tödlichen Feuerball in Richtung weiterer Gegner. In späteren Teilen nutzt er auf dieselbe Art sogar seine eigenen Eier als Waffe.



» KEINE DER WAFFEN
IN *DOOM* MACHT DIE
VORHERIGEN OBSOLET.«

JOHN ROMERO

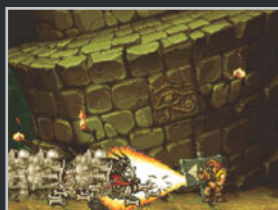
TOP OF THE SCHROT

Es gibt zig geniale Waffen in Spielen, aber die Schrotflinte ist eine ganz besondere. Hier sind unsere Top 5.



DOOM II: HELL ON EARTH

■ Die Schrotflinte im ersten Teil von *Doom* ist schon ganz lustig. Das doppelläufige Schrotgewehr aus *Doom II* allerdings ist nicht von dieser Welt. Allein dieser Sound, wenn wir den Abzug betätigen...



METAL SLUG X

■ Ihr braucht etwas zur Verwüstung? Dann seid ihr mit diesem Panzer genau richtig. Ihr mäht ganze Feindreihen mit nur einem Schuss nieder und selbst mächtige Feindpanzer sind nach ein paar satten Treffern hinüber.



RESIDENT EVIL

■ In *Resident Evil* müsst ihr Ressourcen schonen. Statt ganze Pistolen-Magazine zu verschießen, nutzt lieber die sparsame Schrotflinte und haut mit nur einer Kugel gleich mehrere Zombies auf einmal aus den Socken.



WORMS

■ Die Schrotflinte in *Worms* richtet nicht bloß ordentlich Schaden an, sondern darf pro Zug auch gleich zweimal abgefeuert werden. Ihr einziger Nachteil ist, dass ihr relativ nah an den Gegner ran müsst.



QUAKE

■ Erst *Doom*, dann *Quake*: Keine Frage, id Software versteht viel von Waffen, ganz besonders von Schrotflinten. Das Schöne an dieser ist, dass wir sie gleich zu Beginn erhalten und nicht erst lange darauf warten müssen.



LAPTOP GUN

■ **ZU FINDEN IN:** *Perfect Dark-Serie*

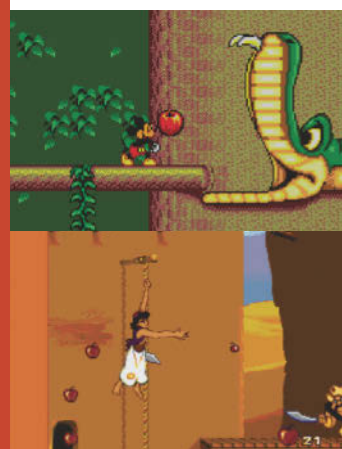
Spione brauchen coole Gadgets, aber keins davon ist cooler als die Laptop Gun. Im Getarnt-Modus sieht die Waffe wie ein tragbarer PC aus, kann aber zu einer Maschinenpistole mit hoher Feuerrate umgebaut werden. Der Nachteil ist, dass der Umbau relativ lange dauert, die Waffe ist also in der Laptop-Form nicht sofort einsatzbereit. Ihr könnt die Laptop Gun auch als Wachgeschütz nutzen, müsst aber daran denken, dass die Genauigkeit nicht die höchste ist und das Ding nach wenigen Treffern in die Luft fliegt. Trotzdem ein geniales Spionage-Gadget und genauso ein Klassiker wie Rares Actionspiel insgesamt.



ÄPFEL

■ **ZU FINDEN IN:** *Castle Of Illusion, Aladdin etc.*

Wir sind nicht ganz sicher, weshalb die Designer von Disney-Spielen häufig Äpfel als Waffe nutzen. Oder eigentlich schon, denn wie tödliche Geschosse sehen die vitaminreichen Wurfaffen eben nicht aus. Sie sind sozusagen perfekt für Familienunterhaltung. Fieslinge mit Früchten zu bewerfen macht jedenfalls ziemlich viel Spaß, weshalb Äpfel in dieser Liste nicht fehlen dürfen.



STACHI-PANZER

■ **ZU FINDEN IN:** *Mario Kart-Serie*

In *Mario Kart* wird man oft in letzter Sekunde um den Sieg gebracht. Der blaue Stachi-Panzer ist häufig die Ursache, da er uns mit seiner Explosion gerne mal von der Strecke bläst. Er muss nicht unbedingt vom ersten Verfolger abgefeuert werden. Meist erhalten ihn Gegner auf den hinteren Rängen, die euch trotz Stachi-Panzer nicht mehr einholen können. Lustig ist die Begegnung mit ihm also nicht, es sei denn ihr seid derjenige, der ihn abfeuern darf.



DIE 30 DICKSTEN WUMMEN

JOHN ROMERO

Der Designer von *Doom* und *Quake* über seine liebsten Schießbrügel.



RG: Hast du mal mit echten Versionen der Waffen aus *Doom* geschossen, um ein Gefühl dafür zu kriegen?

JR: Ja. Wie sollte ich sonst wissen, wie sich Plasma-Kanone oder BFG beim Schießen anfühlen? Ich scherze nicht! Die kleinen Spielzeugwaffen, die wir bei Toys-R-Us kauften, hatten einen Abzug, und ich habe sie abgefeuert. Nichts kam raus, außer diesem lustigen Geräusch. Wir nahmen die Spielzeugwaffen und scannten sie mit einer Videokamera ein und pixelten sie in Perfektion nach.

RG: Weshalb macht die Schrotflinte so viel Spaß?

JR: Der massive Schaden, der Sound beim Schuss, die Monster-Vernichtung, dann das Nachladen. In der Reihenfolge.

RG: Wie wichtig ist es, dass sie jede Waffe anders anfühlt?

JR: Das ist sehr wichtig! Jede Waffe braucht ihre Daseinsberechtigung und einen speziellen Zweck, der nicht nur „mehr Schaden“ lautet. Achtet mal drauf: Keine Knarre in *Doom* macht die vorherigen obsolet. Du willst immer die normale Schrotflinte für Distanzschüsse haben, die doppelläufige Schrotflinte für kurze Entfernungen. Die Pistole ist toll

für entfernte Ziele und die Chaingun ist perfekt, um viele Feinde auf einmal niederzumähen. Und die Plasma-Kanone ist so was wie eine High-Speed-Mini-BFG.

RG: Was ist deine liebste Waffe in Spielen und warum?

JR: Nun, ich mag den MM1 Granatwerfer in *Ghost Recon* und bin zudem ein großer Fan der schallgedämpften Scharfschützengewehre im Spiel. Ich liebe auch die Wraithverge in *Hexen* und den Shotcycler-6 in *Daikatana*. Alles in *Half-Life* und *Half-Life 2* genauso wie in *Resident Evil* sowie den unglaublichen Colt 45 in *Hitman*. Die Railgun ist eine tolle Erfindung, genauso wie die Gravity Gun. Aber ich nehme die MM1 in *Ghost Recon*, die bringt mich zum Lachen.

RG: Von wem stammt das Konzept für die BFG?

JR: Das Konzept kommt von Tom Hall. Ursprünglich verschoss es eine Menge kleiner grüner und roter Bälle, was nach Weihnachten aussah. Es bremste zudem das Spiel stark aus, also haben wir das Konzept vereinfacht und aus dene kleinen Bällen den großen grünen Blast gemacht, den ihr kennt.

RG: Welche ist die beste von id Software entwickelte Waffe?

JR: Das ist die doppelläufige Schrotflinte, da sie einfach ein befriedigendes Gefühl gibt. Auf Platz 2 ist der Raketenwerfer. Ich mag den aus *Quake* etwas lieber als den in *Doom*, vor allem, da er schneller ist.



BFG 9000

■ **ZU FINDEN IN:** *Doom-Serie*

„Death surrounds me. Yet, in my head, I hear something that sounds like angels! Lo, I have found the Holy Grail of firepower!“ Das sind die Worte des *Doom*-Marines, als er im offiziellen *Doom*-Comic die BFG 9000 findet. Es sind seine einzigen Worte, die Sinn ergeben. Die BFG 9000 ist nicht einfach eine große Kanone, es ist DIE große Kanone (BFG steht für „Big Fucking Gun“). Wenn Feindmassen drohen, euch zu überrennen, lasst sie einfach auf einen Schlag in einem grünen Plasmaball vergehen, oder fügt zumindest allen im Blickfeld massiven Schaden zu. Alternativ geht ihr näher ran, um die verschossenen 40 Tracer-Strahlen auf ein Ziel zu konzentrieren. Im Gegensatz zum Raketenwerfer gibt es zudem keine Explosion, mit der ihr euch selbst schaden könnt. Vor großen Kämpfen solltet ihr aber einen prall gefüllten Rucksack haben und damit Zugriff auf die vollen 600 Plasmaprojektile.





STEVE ELLIS & DUNCAN BOTWOOD

Die Macher von *GoldenEye* über Knarren und Gadgets.

RG: Warum basieren so viele Waffen in *GoldenEye* auf realen Vorbildern?

SE: Da wir ein realistisches Spiel machten, erschien es sinnvoll, realistische Waffen einzubauen. Reale Waffen mit ihren echten Namen. Ein paar Monate vor dem Ende bekamen Anwälte das Spiel in die Hände und sagten uns, dass wir die echten Waffennamen nicht verwenden können, da das die Zustimmung des Herstellers erfordert. Also benannten wir sie alle um und nutzten die Gelegenheit, ein paar Witze und Anspielungen einzubauen.

DB: Das *Bond*-Universum basiert ja auf unserer Welt. Die Schergen und ihre Verbündeten haben keinen Zugriff auf Bonds Ausrüstung. Umgekehrt verfügen sie in *GoldenEye* etwa über sowjetische Armeewaffen, und für andere Schauplätze fügten wir andere regional gebräuchliche Waffen hinzu. Interessantere Charaktere wie Xenia verfügen über ungewöhnlichere Schießsprügel.

RG: Wie viel Zeit floss in die Waffentests?

SE: Die meisten Waffen bauten wir in einem frühen Stadium ein, also wendeten wir viel Zeit fürs Testen und Balancing auf. Bestimmt mehr als ein Jahr.

DB: Wir haben das Spiel jeden Tag eine beachtliche Zeit gespielt. Die Waffen wurden von Mark Edmonds angepasst, beginnend mit den Spezifikationen der echten Waffen für Reichweite und Munition sowie unseren groben Schätzungen bezüglich ihrer Genauigkeit. Die basierten auf den Beschreibungen der Waffen aus verschiedenen Quellen. Der Skorpion/Klobb etwa ist eine Maschinenpistole, entworfen für Panzerbesatzungen, die wenig Platz haben. Im Ergebnis führte das zu einer schrecklich geringen Genauigkeit. Eine Legende war geboren...

RG: Fielen auch einige Waffen durch die Endabnahme?

SE: Ich kann mich an keine erinnern, aber es ist schon lange her. Wenn Waffen nicht

gut funktionierten, haben wir so lange an ihnen geschraubt, bis sie flutschten. Was wir verworfen haben, waren Gadgets, die eine bestimmte Funktion haben sollten, für deren Implementierung uns aber die Zeit fehlte.

DB: Ich glaube nicht, dass wir irgendetwas rausgekickt haben. Wir hatten eine angemessene Bandbreite an Waffen und einige interessante Varianten. Wir wühlten uns durch das Bond-Archiv nach coolen Waffen oder Gadgets, um die Liste aufzufüllen. Aber wir bauten auch nicht zu viele ein. Es gab häufig die Situation, wo wir ein tolles Gadget hatten, das wir im Spiel haben wollten, aber wir fanden keinen Weg, wie es wirklich im Spiel funktioniert hätte. Das eine Gerät, das beinahe rausgefliegen wäre, ist die Laseruhr. Aber das Team brachte es zum Laufen und Dave Doak fand einen schönen Weg, sie in einer Mission zu verwenden. Man muss die Falltür im Zug unter Zeitdruck damit aufbekommen.

RG: Warum ist das Waffen-Balancing in Spielen wie *GoldenEye* so wichtig?

SE: Wenn eine Waffe die beste im Spiel ist, wird sie die einzige Waffe, die jeder will. Wenn die Waffen hingegen alle ihre individuellen Stärken und Schwächen haben, macht es mehr Spaß, zu variieren. Der Spieler mit der besten Waffe gewinnt nicht automatisch, also variierten wir eine Reihe von Waffenparametern wie Feuerrate, Magazingröße, Genauigkeit und Schadenswirkung.

DB: Die Waffenbalance ist wichtig für jedes Spiel. Wenn übermächtig ist, hat das einen schlechten Einfluss auf den Spielspaß. Bei *GoldenEye* half uns, dass wir realistische Waffen verwendeten. Ich denke, die meisten davon waren Pistolen, dann kamen die Maschinenpistolen. Ich versuchte Waffen zu wählen, die sich stark genug von anderen Waffen ihres Typs unterscheiden und dem Schauplatz im Spiel angemessen waren.



RC-P90

■ ZU FINDEN IN: *GoldenEye 007*

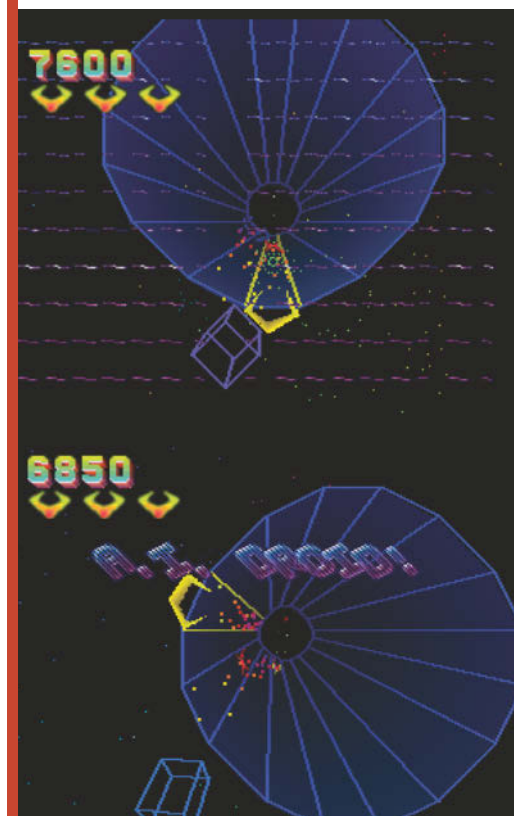
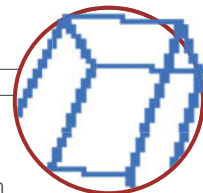
Man hat in den Einzelspielermissionen von *GoldenEye* nicht oft Gelegenheit, diese beeindruckende Waffe zu verwenden. Aus gutem Grund! Das Spiel würde schlicht zu einfach werden. Denn diese Knarre bietet einfach alles, was man sich wünschen kann: eine hohe Genauigkeit, ein großes Magazin, eine fantastische Feuerrate und einen große Schadenswirkung. Was die Waffe im Spiel hervorstechen lässt, ist just die Tatsache, dass die meisten anderen so ausbalanciert sind, dass sie generell nützlich sind, während das RC-P90 einfach ein bisschen besser in den meisten Situationen ist. Manche Spieler finden sie schon zu mächtig. Die erfahren besser nichts von dem Cheat, mit dem man eine in jede Hand bekommt.

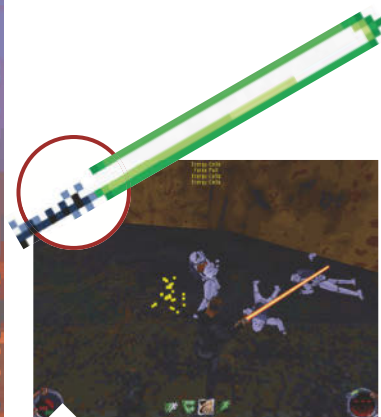


KI-DROIDE

■ ZU FINDEN IN: *Tempest 2000*

Wenn irgendwas im schlimmsten Chaos in *Tempest 2000* helfen kann, dann ist es der KI-Droide. Das autonom agierende Schiff nimmt nämlich effektiv eure Gegner unter Beschuss und macht euch auf diese Weise das Überleben so deutlich leichter, als es sonst der Fall wäre. Hätte es das Ding doch schon im Automaten-Original im Jahr 1981 gegeben. Es steht euch allerdings nur im ehemals Jaguar-exklusiven Remake zur Verfügung.





LICHTSCHWERT

■ ZU FINDEN IN: *Star Wars-Serie*

Beim Gedanken an ein Lichtschwert-Duell denken viele wohl zunächst an die *Star Wars*-Filme. Wir können die Waffe in Videospielen auch oft selbst in die Hand nehmen, aktuell etwa in *Star Wars: Battlefront*. Aber irgendwie am coolsten waren dann doch die Lichtschwert-Kämpfe in *Star Wars Trilogy Arcade*. Darin durften wir uns sowohl mit Boba Fett als auch mit Darth Vader anlegen.

SCHROTFLINTE

■ ZU FINDEN IN: *Worms, Doom, Resident Evil*, eigentlich fast überall

Wer interessiert sich eigentlich noch für Feinsinnigkeit, wenn er eine Schrotflinte haben kann? Es mag nicht die wirkungsvollste Waffe auf größere Distanz sein, aus kurzer Entfernung werdet ihr damit jedoch zum kompromisslosen Todbringer und blast Feinde mit gnadenloser Effektivität weg. Ihr nennt sie vielleicht 08/15, wir nennen sie großartig.



SOUL EDGE

■ ZU FINDEN IN: *Soul Calibur-Serie*

Wo ein japanisches Spiel ist, da ist mindestens ein übergroßes Schwert nicht weit. In Namcos Waffenprügler *Soul Calibur* gibt's gleich einige davon. Das beste ist jedoch das dämonische Schwert Soul Edge, das über die Fähigkeit der Verwandlung verfügt und stets ein anderes Erscheinungsbild hat. Zum ersten Mal sah man es als Zwillingsschwert, die meisten von euch werden aber die Albtraumversion mit ihrem großen Augapfel kennen. Jeder Kämpfer kann das Schwert verwenden, aber man muss aufpassen, denn es frisst eure Seele auf und lässt euch Stück für Stück verrückt werden.



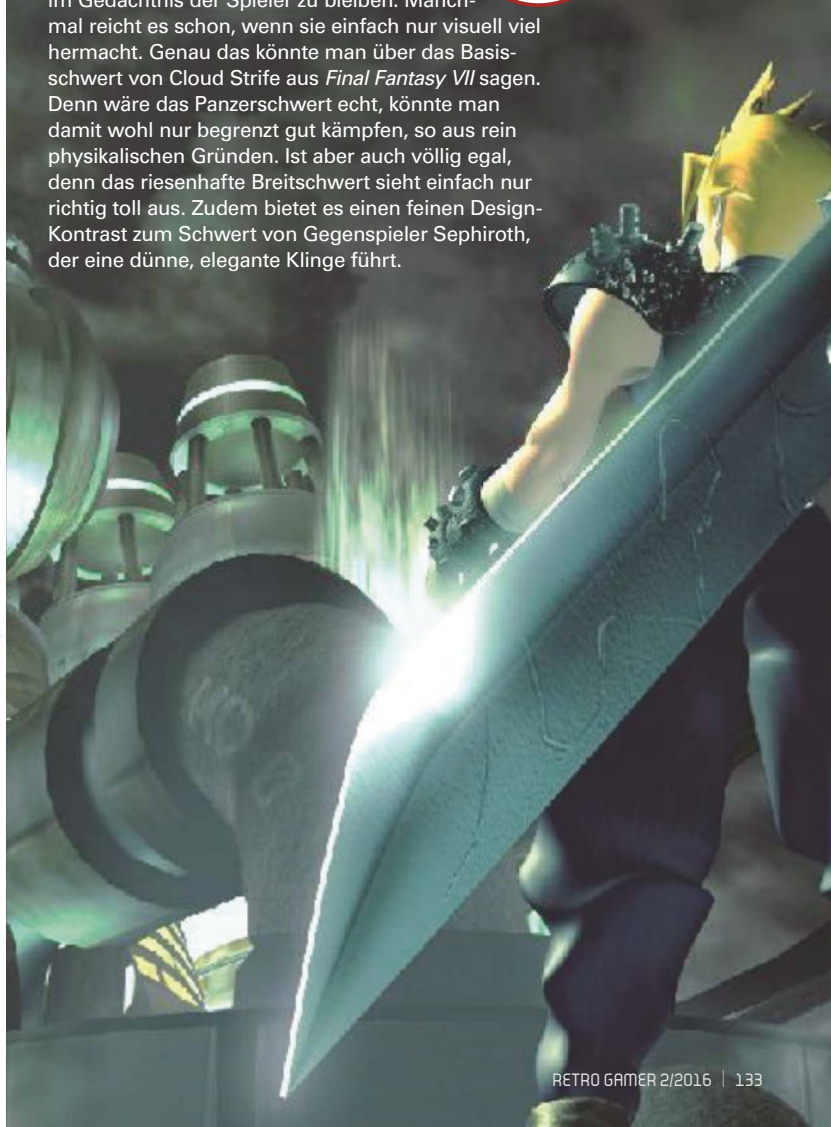
DIE 30 DICKSTEN WUMMEN



PANZERSCHWERT

■ ZU FINDEN IN: *Final Fantasy VII-Serie*

Manchmal muss eine Waffe gar nicht besonders nützlich oder handhabbar sein, um im Gedächtnis der Spieler zu bleiben. Manchmal reicht es schon, wenn sie einfach nur visuell viel hermacht. Genau das könnte man über das Basischwert von Cloud Strife aus *Final Fantasy VII* sagen. Denn wäre das Panzerschwert echt, könnte man damit wohl nur begrenzt gut kämpfen, so aus rein physikalischen Gründen. Ist aber auch völlig egal, denn das riesenhafte Breitschwert sieht einfach nur richtig toll aus. Zudem bietet es einen feinen Design-Kontrast zum Schwert von Gegenspieler Sephiroth, der eine dünne, elegante Klinge führt.



KLASSIKER-CHECK



Ein Spiel zu einem Kinofilm? Das bedeutete in den 1980er Jahren nicht selten einen gurkanhaften Schnellschuss des britischen Entwicklungsstudios Ocean (*Rambo*, *Highlander*, *Miami Vice*), bei dem der Großteil des Budgets für die Film- beziehungsweise TV-Lizenz draufgegangen war, so dass nicht mehr viel für das eigentliche Spiel übrig blieb. Doch 1984 gab es eine rühmliche Ausnahme. David „Pitfall“ Crane schuf eine noch heute spaßige 8-Bit-Umsetzung eines Leinwandhits – bei dem es sich auch noch um eine Komödie und nicht etwa um einen Actionfilm handelte.

Die Rede ist natürlich von *Ghostbusters*, das mit einer Fülle von kreativen Ideen punkten konnte. Kreativ war sein Schöpfer David Crane schon bei Atari, wo als Spieldesigner für das VCS 2600 arbeitete. Mit einigen Kollegen verließ er jedoch 1979 die Firma und startete Activision. Der damalige Hauptgrund: Spielentwickler bekamen bei Atari nicht genug Anerkennung für ihre Werke – die Namen der Designer standen weder

im Handbuch noch in den Credits. Für Activision erschuf Crane neun Spiele, darunter die Hits *Kaboom!*, *Pitfall* und *Decathlon*. Zehnter Titel wurde 1984 *Ghostbusters* – ein Spiel zum Kinofilm, das tatsächlich etwas taugte.

In gerade einmal sechs Wochen entstand die muntere Jagd nach Geistern und Dämonen in New York City, die in den USA am gleichen Tag wie der Kinofilm erschien. Ein Karaoke-Intro mit dem gleichnamigen Titelsong *Ghostbusters* von Ray Parker Jr., gut verständliche Sprachausgabe und eine geniale Speichermethode waren nur drei der innovativen Elemente des Spiels. Angehende Geisterjäger fuhren mit dem Vehikel ihrer Wahl und der individuell gekauften Ausrüstung durch die Stadt und saugten auf dem Weg zu Spukgebäuden Geister mit dem Staubsauger auf der Motorhaube ein.

Der Wechsel zwischen Draufsicht-Kartennavigation und -fahrt durch die Stadt sowie dem 2D-Fallenstellen vor einer schier endlosen Zahl unterschiedlicher Gebäude macht Laune. Knifflig das Einfangen eines Spukbolds: Zuerst will eine Falle vor dem Haus platziert werden,

dann stellt sich ein Ghostbuster auf der linken und einer auf der rechten Seite auf. Im richtigen Moment gilt es, die Protonen-Packs zu aktivieren und deren Energiestrahlen aufeinander zuzubewegen – so wird der leicht unvorhersehbar umherschweifende Geist genau über die Falle getrieben, die im richtigen Moment ausgelöst wird. Wie im Film sollte man tunlichst vermeiden, dass die Strahlen sich kreuzen! Schießt die Falle ins Leere und verfehlt den Geist, stürzt dieser sich auf einen der beiden Ghostbuster, der sein Ableben mit einem trockenen „He slimed me!“ kommentiert.

Je nachdem, wie viele Fallen man zu Beginn des Spiels gekauft hat, geht es mal früher, mal später zurück ins Hauptquartier. Hier steigen auch frische Geisterjäger zu, falls einer oder mehrere der drei verschleimt worden sind. Auch die Protonen-Packs erhalten bei einem Boxenstopp eine frische Energieladung. Wer genug Geister gegen klingende Münze einfängt, bekommt es gegen Ende des Spiels mit dem Marshmallow-Mann und dann schließlich mit Erzbösewicht Zuul zu tun.

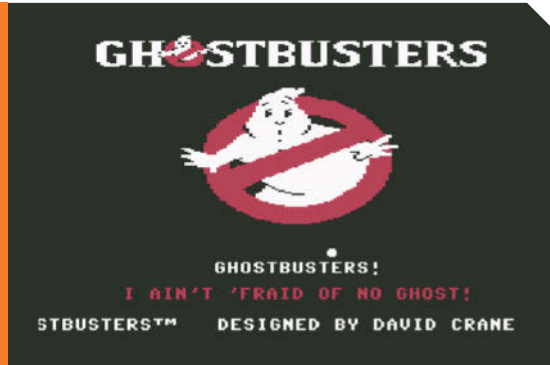
Ghostbusters wurde ein Riesenhit und als solcher auf eine Fülle von Systemen umgesetzt. David Crane stürzte sich indes auf sein nächstes Projekt: die Lebenssimulation *Little Computer People*, den Urvater der Sims. Der zweite *Ghostbusters*-Kinofilm ging 1989 leider in die Binsen. Erst zehn Jahre später kam mit *Ghostbusters: The Video Game* eine Quasi-Fortsetzung als Versöhnungsangebot für PC- und Konsolenspieler auf den Markt. Am Skript waren sogar die *Ghostbusters*-Drehbuchschreiber Harold Ramis und Dan Aykroyd beteiligt, während alle Haupt- und zahlreiche Nebendarsteller der Filme den Spielfiguren ihre Stimmen liehen. Einen Film zum Spiel gab es leider nicht – allerdings soll dieses Jahr ein Reboot mit einer Frauentruppe an den Protonen-Strahlern ins Kino kommen. ★



Von Roland Austinat

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WIESO EIN KLASSIKER?



Das Karaoke-Intro

Das gab es noch nie: Ein hüpfender Ball über dem Text des Titeltracks von Ray Parker Jr. lädt zum karaokemäßigen Mitsingen ein. Wer sich das nicht traut, drückt im richtigen Moment auf die Leertaste - dann erschallt aus dem Fernsehlautsprecher ein leicht rauschig digitalisiertes „Ghostbusters!“ Beinahe hätte es die in der Spielgeschichte wohl einzigartige Karaoke-Eröffnungsszene gar nicht gegeben. David Crane wartete nach eigenen Angaben bis zur letzten der sechs Wochen langen Entwicklungszeit damit. Schließlich wollte er zuerst sicher sein, dass das Spiel rund lief.

SAUBERMACHEN



Geister in den Staubsauger

Der paranormale Energielevel der Stadt steigt im Lauf einer Spielrunde von 1 auf 10.000 Punkte. Dabei hängt die Anstiegsgeschwindigkeit davon ab, wie viele Geister ins Herz der Stadt gelangen, wo sich Oberbösewicht Zuul materialisieren will. Zu Beginn des Spiels bewegen sich die Burschen noch eher gemächlich, ab der Spielmitte dann deutlich rasanter. Damit man genug Zeit hat, vor Gebäuden spukende Unholde einzufangen und damit Geld zu verdienen, empfiehlt es sich, auf dem Weg zum Einsatzort die vier Geister einzusaugen, die in Richtung Zuul-Tempel unterwegs sind.

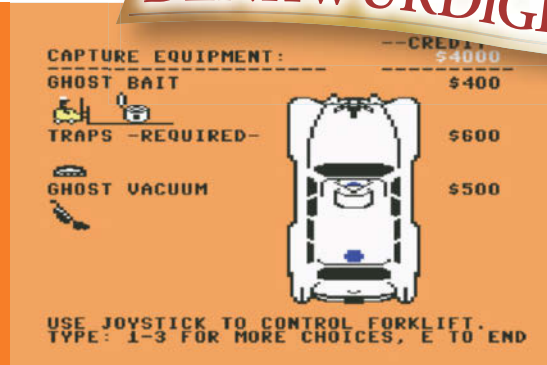
BESTER MOMENT



Showdown im Tempel

Wer sich über die rund 10.000 paranormalen und nervenaufreibenden Energieeinheiten noch im Plus befindet, also mehr als die 10.000 US-Dollar Kredit verdient hat, wird zum großen Showdown ins Hauptquartier des dämonischen Geists Zuul geladen. Hier gilt es, im richtigen Moment unter dem Marshmallow-Mann ins Gebäude einzudringen. Zwei unserer drei Geisterjäger müssen das schaffen, die dann auf dem Hochhausdach das Portal zur Dämonenwelt schließen und Zuul den Zugriff auf New York City verwehren. Kein einfaches Unterfangen, das können wir euch versichern.

AUSSTATTUNG



Kombi oder Käfer?

Bevor es auf die Straßen von New York City ging, müssen Heimcomputer-Geisterjäger einen fahrbaren Untersatz und die notwendige Ausrüstung zusammenkaufen. Die Bank lässt dafür großzügigerweise einen Kredit in Höhe von 10.000 US-Dollar springen, den sie am Ende des Spiels wiederhaben will. Welches Auto dann kaufen? Einen günstigen VW-Käfer mit begrenztem Laderaum? Der Krankenwagen aus dem Film? Einen Kombi? Und braucht man wirklich einen Geisterstaubsauger? Fallen, Geisterköder und ein Marshmallow-Sensor gehören auf jeden Fall ins Gepäck.

BOSSGEGNER



Marshmallow-Mann greift an

Auf dem Stadtplan gilt es, die Flugbahn der vier Geister genau im Auge zu behalten. In der zweiten Spielhälfte setzen sie sich zufalls-gesteuert zum Marshmallow-Mann zusammen. Verwüstet dieser ein Gebäude, werden uns die Reperaturkosten vom Konto abgebogen. Wohl daher dem, der beim Start 1. einen Marshmallow-Sensor und 2. Geisterköder gekauft hat. Der Sensor gibt einem ein wenig Zeit, auf das sich bildende Ungetüm zu reagieren und dann auf die Köder-Taste zu hämmern. Nur, wer wirklich massig Geld in der Tasche hat, kann sich hier einen Fehler erlauben.

VERSICHERUNG



Speichern per Kontonummer

Egal, ob wir es geschafft haben, Zuul in seine Schranken zu weisen, oder ob er New York City in seine Gewalt gebracht hat: Sofern wir mehr als 10.000 US-Dollar verdient haben, freut sich unsere vermutlich auf den Bahamas residierende Bank und eröffnet ein permanentes Konto. Dahinter verbirgt sich eine geniale Speichermethode: Gibt man Namen und Kontonummer beim Spielstart an, erhält man postwendend seine komplette Ausrüstung und die Barschaft zurück. Und mit der Zeit kann man sich Autos und Ausrüstung leisten, an die mit dem Startkapital nicht zu denken gewesen wäre.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** COMMODORE 64, ATARI 800, SINCLAIR SPECTRUM, AMSTRAD/ SCHNEIDER CPC, MSX, ATARI VCS 2600, SEGA MASTERS SYSTEM, NES
- » **PUBLISHER:** ACTIVISION
- » **ENTWICKLER:** ACTIVISION
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1984
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte ...

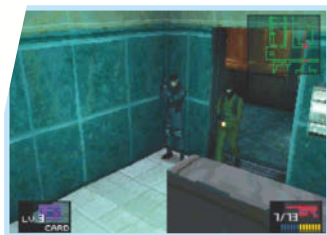


Happy Computer 03/85

»Die bloße Wiedergabe der Handlung vermag kaum zu vermitteln, was dieses Programm an Spielwitz und Unterhaltungswert bietet. Die Grafik ist ein Volltreffer und der Sound setzt neue Maßstäbe. Vor allem bei der Commodore-Version klingt die Titelmelodie beinahe in Schallplatten-Qualität aus dem Lautsprecher. [...] Alles in allem ein ausgezeichnetes Spiel, das spontane Begeisterung hervorruft und auch langfristig Spaß macht.« (Heinrich Lenhardt)

Was wir denken

Selbst 32 Jahre nach der Erstveröffentlichung zeigt *Ghostbusters*, dass eine gute Spielidee sich weder auf Rendergrafik noch auf digitalisierte Schauspielerei stützen muss – vor allem, wenn sie so witzig umgesetzt wurde wie in David Cranes Action-Adventure.



MIT DER VERÖFFENTLICHUNG VON *METAL GEAR SOLID – THE PHANTOM PAIN* GING VOR WENIGEN MONATEN EINE ÄRA ZU ENDE. **RETRO GAMER** WIRFT EINEN BLICK ZURÜCK AUF DEN ANFANG DER BEDEUTENDEN SPIELEREIHE.

METAL GEAR SOLID

In den vergangenen Jahren näherten sich Videospiele immer mehr den Filmen an. Wir balbarten uns durch die explosiven Kulissen von *Uncharted*, erfreuten uns am meisterlichen Pacing von *The Last of Us* und der grandiosen Erzählweise von Spielen wie *Heavy Rain*.

Doch mit *Metal Gear Solid* gab es bereits Ende der 90er ein Spiel, das all diese Kriterien gleichzeitig erfüllte. Seine filmische Wirkung erzielte es jedoch nicht alleine durch die Grafik, die vertonten Charaktere oder die Kameraführung – es war der Cocktail, der all seine Elemente perfekt miteinander verband.

Nachdem sie bereits zwei *Metal Gear*-Spiele auf dem MSX veröffentlicht hatten, strebten Hideo Kojima und sein Team für *Metal Gear 3* – wie schon bei *Policenauts* – eine Veröffentlichung für das 3DO

an. Da die Multimedia-Konsole jedoch kaum Marktanteile besaß, entschied man sich dazu, mit der Entwicklung auf Sonys PlayStation umzuschwenken. Die eigenen Ansprüche an das Spiel waren groß: Es sollte eine kinoreife Stealth-Erfahrung bieten und – so zumindest der Wunsch der Macher – Bekanntheit als eines der besten PlayStation-Spiele überhaupt erlangen. Und das ist ihnen auch gelungen. Als *Metal Gear Solid* 1998 erschien, war es seiner Zeit um Jahre voraus.

In *Metal Gear Solid* übernehmt ihr Solid Snake, der Shadow Moses Island infiltriert, um dort Terroristen vom Start einer Nuklearwaffe abzuhalten. Die Gruppe der Terroristen besteht aus Ex-Mitgliedern der Special-Forces-Gruppe Foxhound. Diese wiederum erheben Anspruch auf die sterblichen Überreste von ▶

GADGET-FREÜDEN

Metal Gear Solid gibt euch zahlreiche Waffen und Items zum Experimentieren an die Hand.



PAPPKARTON



RATION



CHAFF-GRANATE



ZIGARETTEN



FAMAS



FERNGLAS



STINGER



DISKETTE



PAL-KARTE

»Als Metal Gear Solid 1998 erschien, war es seiner Zeit um Jahre voraus.«

LES ENFANTS TERRIBLES

Die Nachfolger.



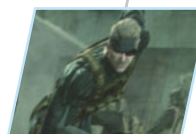
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY 2001

■ Weil Kojima Snake durch einen neuen Protagonisten namens Raiden ersetzte, musste der zweite Teil viel Kritik einstecken.



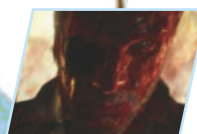
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER 2004

■ In den Augen vieler Fans ist Snake Eater der beste Serienteil. Die Spielmechanik war sämtlicher Konkurrenz überlegen.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 2008

■ Als er erfährt, dass er nur noch etwas mehr als ein Jahr zu leben hat, begibt sich Snake auf eine finale Mission – die Jagd nach Liquid Ocelot.



METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN 2015

■ In der Rolle von Big Boss geht ihr in einer Open World auf einen Rachetrip durch Afghanistan und Zentralafrika.



GASMASKE



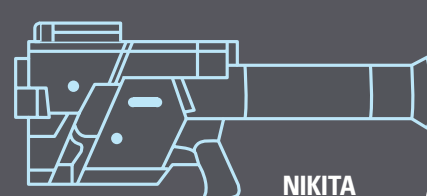
MINENDETEKTOR



C4



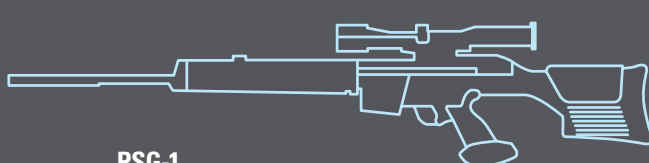
KETCHUP



NIKITA



GRANATE



PSG-1



ZUGANGSKARTE



BLENDGRANATE



SOCOM



» [PlayStation] Mit Hilfe des Radars sind die Kameras leicht zu umgehen.



» [PlayStation] Die Story wird zu großen Teilen in Codec-Sequenzen erzählt.



» **Trotz der Draufsicht-Perspektive fühlte sich die Steuerung von Snake direkt und ausreichend realistisch an.** «

► Big Boss, einem legendären Kriegshelden, den Solid Snake in *Metal Gear 2* mit einem provisorischen Flammenwerfer tötete. Was sich damals noch wie die Geschichte eines simplen Actionfilms anhörte, sollte sich im Verlauf des Spiels und mit jedem neuen Teil als tiefgehende, für Außenstehende zunehmend obskure Story mit zahlreichen Nebengeschichten, Charakterbeziehungen und Regierungsverschwörungen erweisen. Lediglich *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* stellte eine Ausnahme dar, was aber auch daran liegt, dass es in der chronologischen Reihenfolge den Start des Epos markiert.

» *Metal Gear Solid* war eine der Killer-Anwendungen für die PlayStation.

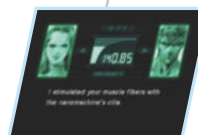
Wer *Metal Gear Solid* nie zur Zeit seiner Veröffentlichung spielte, wird die Faszination hinter dem Titel vermutlich nur schwer nachvollziehen können. Die Grafik ist sehr deutlich in die Jahre gekommen. Während das 2004er-GameCube-Remake *The Twin Snakes* diesbezüglich zumindest etwas Besserung bot, blieb die Steuerung unverändert. Letztere wirkt nach all den Jahren – damals wurde etwa noch kein zweiter Analogstick unterstützt – ungewohnt sperrig und bedarf einiger Einspielzeit.

Wer aber über die im Vergleich zu aktuellen Spielen schwache Grafik und Steuerung hinwegsieht,



TOT ODER LEBENDIG

■ Nach eurer ersten Begegnung mit Sniper Wolf werdet ihr von Revolver Ocelot verhört. Lasst ihr die Folter über euch ergehen, wird Meryl getötet und ihr entkommt am Ende mit Otacon.



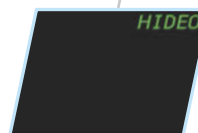
GUTE VIBRATIONEN

■ Mitten in Snakes Folter kontaktiert ihn Naomi Hunter und bietet ihm an, seine Nanomaschinen in seinem Körper zu stimulieren. Daraufhin beginnt euer Controller zu vibrieren.



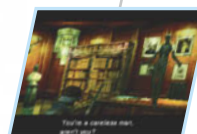
GEREZITER DARM

■ Der Soldat, den Meryl ausschaltet und der als Wärter des gefangen genommenen Solid Snake endet, ist Johnny Sasaki. In Teil 4 taucht er wieder auf – als Ehemann von Meryl.



EGO-ANGRIFF

■ Psycho Mantis stiftet im Kampf gegen euch allernachst Verwirrung. Unter anderem wird plötzlich der Bildschirm schwarz und nur HIDEO steht auf ihm geschrieben. In *MGS2* wird dieser Witz wiederholt.



GEDANKENLESER

■ Noch mal Psycho Mantis: Vor dem Bosskampf liest er eure Memory Card aus und verrät euch, wie oft ihr gespeichert habt, wie oft ihr gestorben seid sowie Statistiken zu anderen Spielen. Gruselig.



EINE FRAGE DER GENE

Die DNS von Metal Gear Solid.

005

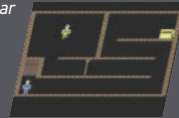
■ Segas 005 wird häufig als erstes Schleichspiel genannt. Schon in diesem

1981 Spiel konntet ihr euch in Kisten verstecken.



CASTLE WOLFENSTEIN

■ Ein weiterer früher Stealth-Titel, der den Grundstein für das Genre legte, das Hideo Kojima mit Metal Gear Solid modernisieren sollte. Unter anderem konnte man sich hier als Wache verkleiden.



METAL GEAR

■ Das erste Metal Gear (noch ohne das spätere Solid im Namen) erschien als 2D-Titel für den MSX.



1988

HOSTAGES

■ In dem Spiel von New Frontier musstet ihr eine Botschaft infiltrieren und, wie der Name verrät, Geiseln retten.



1994

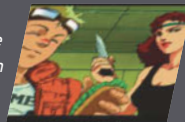
SNATCHER

■ In einem seiner früheren Spiele verband Kojima Adventure und Science-Fiction – wie er es auch später in Metal Gear Solid tat.



POLICENAUTS

■ Mit diesem SF-Opus sammelte Kojima Erfahrung im Erzählen von Geschichten. Ein Poster des Spiels hängt übrigens in Otacons Büro.



FINAL FANTASY VI

■ Metal Gear Solids Fokus auf seine Geschichte ist ein Indiz dafür, dass auch die Square-Reihe Einfluss auf Kojima hatte.



GOLDENEYE 007

■ Kojima ist bekennender Bond-Fan. Der wegweisende N64-Shooter wird sicher nicht spurlos an ihm vorbeigegangen sein.



1997

METAL GEAR SOLID

wird immer noch mit einem realistischen Gameplay belohnt, das sich auch heute noch sehen lassen kann. Kojima und sein militärischer Berater, Motosada Mori, legten viel Wert auf Authentizität. Anders als die meisten Zeitgenossen fuhr das Spiel schallgedämpfte Waffen, Granaten mit integriertem Störsender und sogar Minendetektoren auf. Zu ernst nahm sich *Metal Gear Solid* jedoch nie – die Nanomaschinen sind hierfür ein gutes Beispiel. Die Liebe zum Detail war alles in allem erstaunlich. Jede einzelne Waffe wirkte intuitiv richtig, und trotz einer Draufsicht-Perspektive fühlte sich die Steuerung von Snake direkt und ausreichend realistisch an.

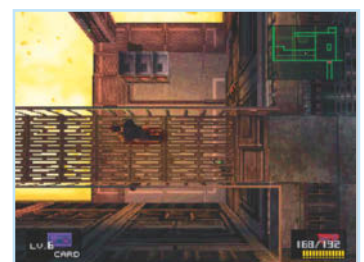
Der von ihm angestrebte Realismus ermöglichte Kojima ein weiteres Ass im Ärmel: Stealth. Schon der Einstieg in das Spiel gibt einen guten Ausblick auf die Schleichmechanik. Ihr könnt euch hinter Ecken an Wände schmiegen, um der Sichtlinie eurer

Feinde zu entgehen, oder gegen Wände klopfen, um Wachposten abzulenken oder anzulocken. Einen ähnlichen Zweck erfüllen die Fußspuren, die ihr im Schnee hinterlasst. Einerseits könnt ihr über diese verfolgt werden, andererseits könnt ihr die Terroristen mit etwas Übung auch gezielt hintergehen. Heutzutage gehen solche Mechaniken als Standard durch, Ende der 90er waren sie jedoch geradezu revolutionär.

Jedoch wollte Koshima es auch nicht übertreiben mit dem Realismus. Zusammen mit seinem typisch japanischen Sinn fürs Skurrile lockerte er *Metal Gear Solid* an vielen Stellen mit einem teils sehr eigensinnigen Humor auf. Ein mit tödlichen Waffen ausgestatteter Söldner, der unter einem Pappkarton Schutz sucht und sich unter diesem durch eine feindliche Basis bewegt, könnte auch glatt aus dem Kuriositätenkabinett stammen – in *Metal Gear Solid* ist diese Art der Tarnung allerdings völlig legitim. Auch finden



» [PlayStation] In dieser frühen Konfrontation zwingt euch Kojima zum Waffeneinsatz.

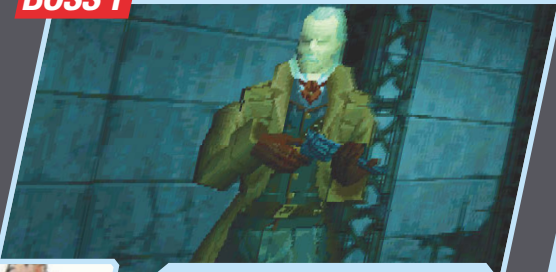


» [PlayStation] Obwohl alles am se Ben Ort spielt, ist für optische Abwechslung gesorgt.

BOSSANGRIFF

Ein Panzer, ein Helikopter, ein riesiger Roboter sowie zahlreiche skrupellose Mitglieder der Foxhound stellen sich euch in den Weg? Nichts leichter als das!

BOSS 1



REVOLVER OCELOT

■ Im ersten Teil ist dieser alte russische Kerl ein schwer bewaffneter Verbrecher im Staubmantel. Damals noch nicht abzusehen, wird Revolver Ocelot in den Nachfolgern zu einem der wichtigsten Charaktere der Reihe.

SO GEHT IHR VOR: Ihr befindet euch mit ten in einem Raum voller C4. Ballert also nicht aus größerer Entfernung auf ihn. Versucht stattdessen, ihm nahe zu kommen und gezielt auf ihn zu feuern. Ändert häufig eure Richtung und passt die Momente ab, in denen er seine Waffe nachlädt.

SCHWIERIGKEITSGRAD



VULCAN RAVEN (PANZER)

■ Wenn ihr nach eurem Sieg gegen Ocelot den Hangar verlasst, wartet ein sehr großer Mann in einem noch größeren Panzer auf euch. Euer erstes Duell gegen den Schamanen Vulcan Raven beginnt.

SO GEHT IHR VOR: Granaten sind in diesem Kampf unabdingbar, ihr findet welche auf der zweiten Etage des Kellers im ersten Areal. Kriecht an den Panzer heran, ohne beschossen zu werden, und lauft dann um ihn herum, während ihr durchweg Granaten auf ihn werft. Mit Claymores könnt ihr den Panzer verlangsamen.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 7



LIQUID SNAKE IN HIND-D

■ Am oberen Ende des wohl längsten Treppenhauses der Spielegeschichte greift euch Liquid Snake mit einem russischen Kampfhelikopter an.

SO GEHT IHR VOR: Die große Uhr in der Mitte ist eine ideale Deckung – vertraut eurem Radar. Nehmt den Heli mit der Stinger unter Beschuss. Wichtig ist, dass ihr die Waffe nach dem Schuss direkt mit R1 ablegt und wieder Schutz sucht. Lasst euch auf keinen Fall von seinen Raketen treffen.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 2



GRAY FOX

■ Gray Fox spielt eine zentrale Rolle in MGS. Sobald ihr auf Shadow Moses ankommt, hört ihr bereits von den Heldenanten des Ninjas. Unterschätzt ihn bloß nicht, erst recht nicht auf höheren Stufen.

SO GEHT IHR VOR: Bearbeitet Gray Fox anfangs nur mit Faustschlägen – den Beschuss mit einer Waffe würde er nur abwehren. Versucht er zu verschwinden, schwächt ihr seinen Anzug mit Chaff-Granaten und gebt ihm mit der FAMAS den Rest. Passt auf seinen Sturzangriff auf.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 6



SNIPER WOLF (TEIL 1)

■ Nach dem Kampf gegen Mantis und nach ein paar Wölfen kommt ihr zu einem langen Durchgang. Am Ende dieser Passage liegt Sniper Wolf, die sich euch schnell vorstellen wird.

SO GEHT IHR VOR: Zullererst lauft ihr zu rück zu B2 im ersten Gebäude und schnappt euch die PSG-1. Legt euch so nah wie möglich an die Wand, schluckt etwas Diazepam, um ruhiger zielen zu können und nehmt sie ins Visier. Gebt ihr keine Zeit zum Schießen, und der Kampf ist ein Kinderspiel.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 5



PSYCHO MANTIS

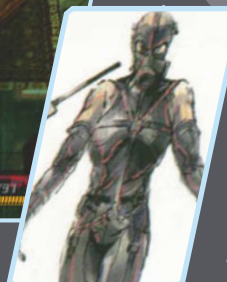
■ Solltet ihr nie zuvor von diesem Bosskampf gehört haben, fragen wir uns, wo ihr euch seit 1998 versteckt habt. Das Medium übernimmt die Kontrolle von Meryl, die euch töten soll.

SO GEHT IHR VOR: Steckt den Controller umgehend in den zweiten Port, danach sollte Psycho Mantis kein Problem mehr darstellen. Er wirft zwar weiterhin Gegenstände auf euch, aber seine Angriffsmuster sind leicht zu erlernen. Um Meryl nicht zu töten, solltet ihr auf Schusswaffen verzichten und auf den Nahkampf ausweichen.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 4



SNIPER WOLF (TEIL 2)

■ Kurz nachdem ihr den Heli vom Himmel geholt habt, kommt wie versprochen Sniper Wolf zurück, die euch über größere Distanz aufs Korn nimmt.
SO GEHT IHR VOR: Solange ihr Sniper Wolf nicht aus den Augen verliert und sie nicht schießen lässt, braucht ihr euch keine Sorgen zu machen. Bleibt still auf dem Boden liegen und kommt ihr zuvor, wenn sie ihren Kopf aus der Deckung herausnimmt.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 8



You and the Boss...
you are from another world...

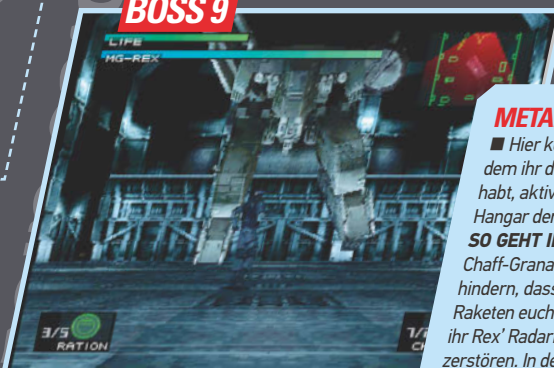
VULCAN RAVEN

■ Im ersten Duell noch im Panzer sitzend, hat Vulcan Raven nun einen neuen schlagkräftigen Freund mitgebracht: eine Minigun, die er sich von einem Kampfjet geborgt hat.
SO GEHT IHR VOR: Dieser Kampf ist vor allem deshalb recht schwer, weil Raven weiter als alle anderen Feinde im Spiel sehen kann. Im Nahkampf seid ihr schneller tot, als euch lieb ist, also achtet auf das Radar und versucht, ihn mit der Stinger oder der Nikita zu umgehen.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 9



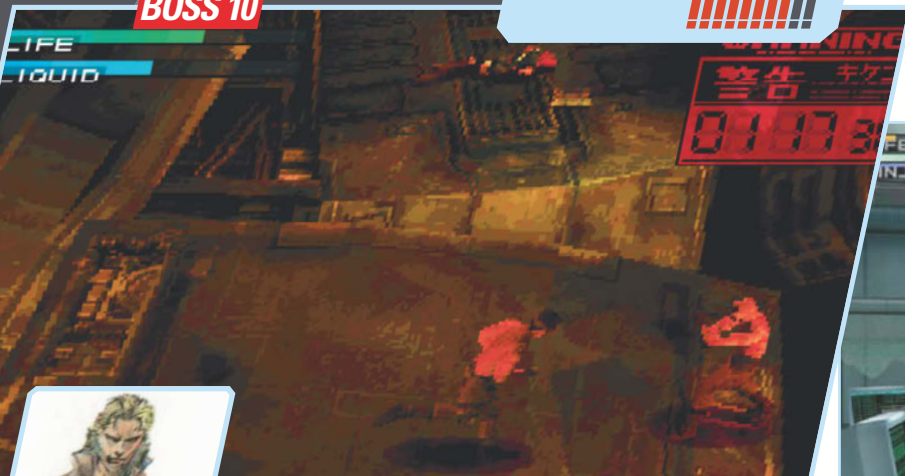
METAL GEAR REX

■ Hier kommt der große Boss. Nachdem ihr den PAL-Schlüssel eingegeben habt, aktiviert Liquid Snake im riesigen Hangar den Metal Gear.
SO GEHT IHR VOR: Werft regelmäßig Chaff-Granaten, nur so könnt ihr verhindern, dass die wärmesuchenden Raketen euch treffen. Als Erstes müsst ihr Rex' Radarkuppel mit der Stinger zerstören. In der zweiten Hälfte des Kampfs feuert ihr dann auf das Cockpit. Bleibt immer in Bewegung.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 10



LIQUID SNAKE

■ Ein klassischer Faustkampf zwischen zwei Brüdern auf dem Rücken eines riesigen Roboters – hat es jemals einen besseren Bosskampf in einem Videospiel gegeben?
SO GEHT IHR VOR: Liquid ist nett genug, euch zu warnen, genügend Abstand zum Rand des Roboters zu halten. Hört auf seinen Rat, bleibt aber trotzdem nie stehen. Malträtiert ihn mit Schlag-Schlag-Tritt-Kombos und sorgt dafür, dass jeder Angriff sitzt, ansonsten geht euch die Zeit aus.

SCHWIERIGKEITSGRAD



» [PlayStation] Trotz allem Humor: *Metal Gear Solid* ist nichts für Kinder.

► sich zahlreiche Popkultur-Referenzen. Diese Balance aus Action, Stealth und Humor wanderte zwar vor allem auf dem Papier stets auf einem schmalen Grat, doch in der Praxis funktionierte der Mix einfach bestens.

Metal Gear Solid schaffte es, den Spieler nicht nur an seiner Welt teilhaben zu lassen, sondern ihn regelrecht hineinzuziehen. Ein Musterbeispiel hierfür ist das Aufeinandertreffen mit Psycho Mantis im ersten Akt. Um diesen Boss zu besiegen, müsst ihr euren Controller mitten im Kampf in den zweiten Port der Konsole stecken. Psycho Mantis kann eure Aktionen nun nicht mehr vorhersehen, das Duell dürfte euch nun um einiges leichter fallen. Ideen dieser Art, wenn auch nicht in diesem Ausmaß, verarbeitete Kojima gleich mehrere in *Metal Gear Solid*. Revolver Ocelot weist euch etwa darauf hin, dass ihr gefälligst selbst auf die Kreis-Taste drücken und nicht einen Turbocontroller verwenden sollt.

Kojima Ziel lautete, ein Videospiel zu erschaffen, das einem Film so nahe wie möglich kommt. Dass er damit Erfolg hatte, liegt aber auch in seinem Hang zu Dramen begründet – jedes Stück aus dem Soundtrack, jede Konversation und jede Kulisse wurde mit größter Detailliebe umgesetzt. Solltet ihr *Metal Gear Solid* bis heute noch nicht gespielt haben, empfehlen wir euch, dem Schleich-Meisterwerk von Hideo Kojima spätestens jetzt eine Chance zu geben. Es wird sich lohnen!

» [GameCube] Das Remake wurde um Spielmechaniken von *MGS2* erweitert.



The Sentinel

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN.



» PUBLISHER: FIREBIRD
 » ERSCHIENEN: 1986
 » HARDWARE: BBC MICRO (UMSETZUNGEN C64, AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC, ZX SPECTRUM)

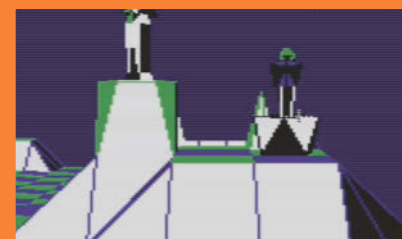
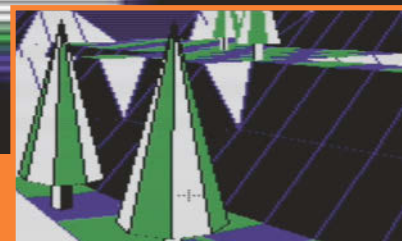
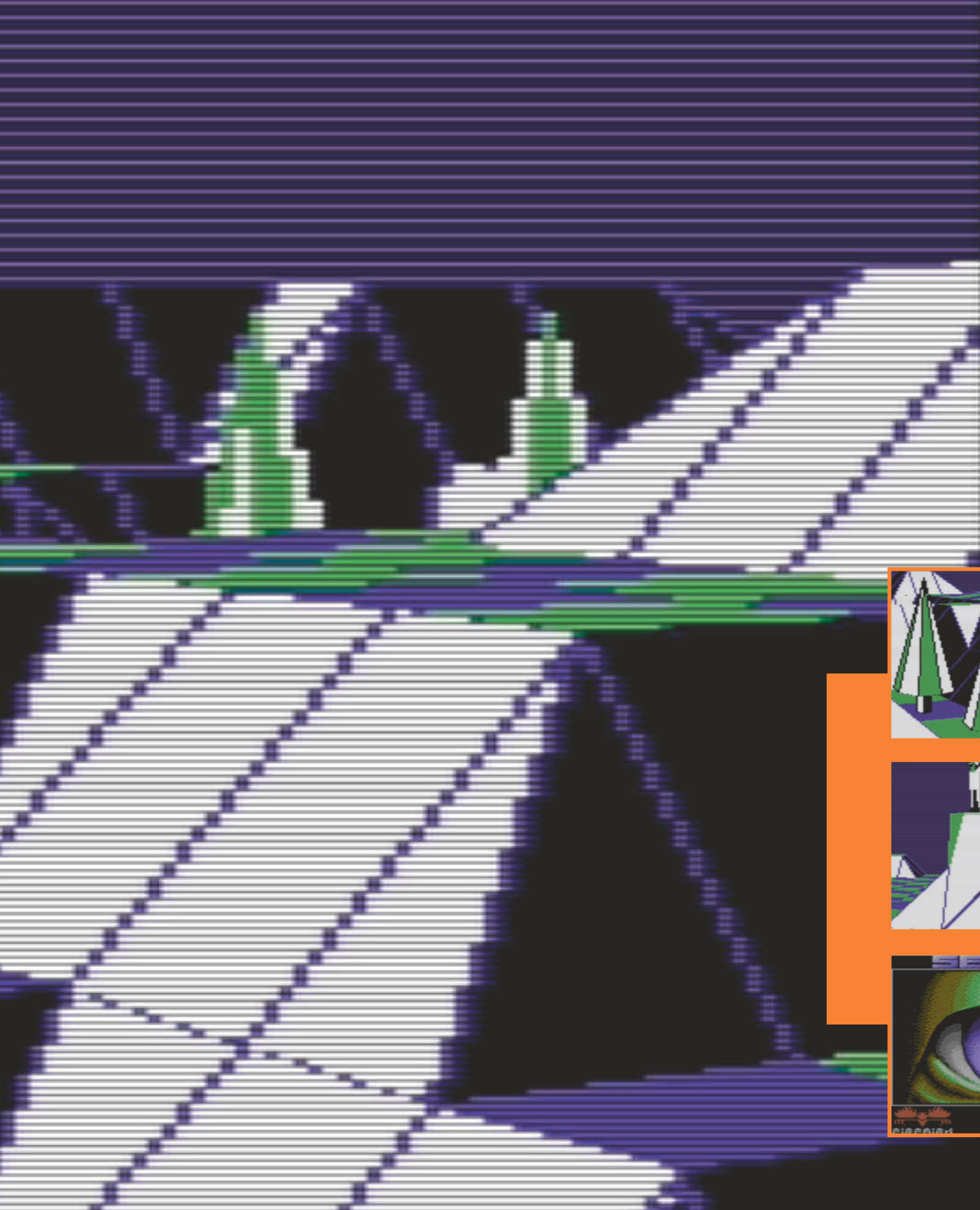
Von Knut Gollert

Geoff Crammond ist bei Simulations- und Formel-1-Enthusiasten so etwas wie der Gott der 90er. Mit *REVS*, *Stunt Car Racer* und *Formula One Gran Prix* hat er das Genre geprägt. Fast in Vergessenheit geraten ist aber ein anderes Meisterwerk: *The Sentinel* – eines der ersten Spiele mit echter 3D-Grafik. Und atemberaubenden 0,5 Frames pro Sekunde!

Crammonds Spiel sieht aus wie ein simplifizierter 3D-Landschaftssimulator. Quadratische Bodenplatten in unterschiedlicher Höhe angeordnet, mit grün-weiß gestreiften Bäumen besetzt, prägen das

Bild. Es gibt in der Landschaft immer einen höchsten Punkt. Und auf diesem thront der Superbösewicht – der Sentinel (deutsch: der Wächter). Warum? Weiß keiner. Eine Story gibt es nicht.

So viel ist aber klar: Der Sentinel dreht sich langsam, und immer wenn dabei sein Auge auf eines der quadratischen Felder gerichtet ist, das mehr als einen Energiepunkt besitzt, wird diese Energie absorbiert. Ein Baum auf einem der Felder steht für einen Energiepunkt, bleibt also vom Sentinel unangetastet. Blöcke hingegen besitzen zwei Energiepunkte, werden also vom



Sentinel bei Beobachtung zum Baum degradiert. Auch den Roboter, der die Spielerfigur darstellt, erleichtert der Sentinel um seine Energie. Geschieht das bis auf den letzten Punkt, ist das Spiel vorbei.

Also heißt die Devise: Bewegung! Geht nur nicht. Denn wie alles in dieser Welt ist auch der Roboter unbeweglich. Er kann sich jedoch munter umschauen – wie der Sentinel. Und, jetzt wird es interessant, er kann – ebenfalls wie der Sentinel – Dinge absorbieren und sogar erschaffen. Mit genug Energie (nämlich 3) erschafft er einen Roboter auf einem anderen Feld und kann in

diesen schlüpfen und seinen alten Roboter wieder absorbieren. Ha! Da ist ja die Bewegung und damit die einzige Möglichkeit, dem Sentinel zu entkommen.

Ziel ist es, sich in der Landschaft emporzuarbeiten. Nicht leicht, da man nur Dinge auf Feldern erschaffen kann, auf die man herabsieht. Aber mit geübter Block-auf-Feld-und-Roboter-druff-Strategie ist man bald mit dem Sentinel auf einer Höhe. Und dann hat er verspielt, denn der Boss wird einfach absorbiert und der Spieler stellt sich an die Spitze der Nahrungskette. Level geschafft! Es warten nur noch 9.999 weitere.

Ja, richtig gelesen, 10.000 Level. Damit ist *The Sentinel* eines der wenigen 8-Bit-Computerspiele, in die ich mich schon in den 80er Jahren nächtelang verbissen habe. Es ist und war extrem einfach zu verstehen. Dennoch ist und war es sauschwer. Gerade auch mit den Sentries, den kleinen Brüdern des Sentinels, die dem Schwierigkeitsgrad nach nur wenigen Levels eine neue Qualität geben. *The Sentinel* war Ende der 80er anders als all die anderen Spiele: größer, bedrückender, schwerer. Nichts für heutigen Mainstream. Probiert es unbedingt noch einmal aus!

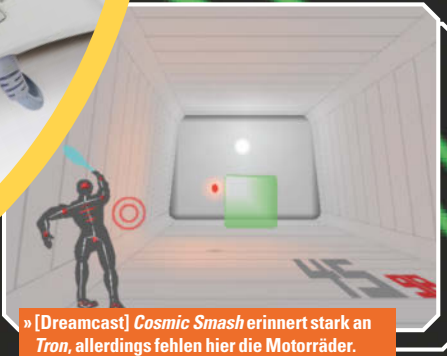


Außenreiter



DREAMCAST

Die berühmte Softwarebibliothek der Dreamcast wird von großen Namen wie *Shenmue*, *Soul Calibur*, *Virtua Fighter* oder *Sega Rally* angeführt. Es gibt aber einige Exklusivtitel, die ihr vielleicht verpasst habt.



» [Dreamcast] *Cosmic Smash* erinnert stark an *Tron*, allerdings fehlen hier die Motorräder.



» [Dreamcast] Der retrofuturistische Stil wirkt wie eine Hommage an *Rez*.

» **Der wahre Reiz von *Cosmic Smash* begründet sich in seiner Einfachheit.** «

COSMIC SMASH

■ ENTWICKLER: SEGA ■ JAHR: 2001

■ Segas lange Automaten-Tradition spiegelt sich in der Dreamcast und deren Spielen wider. Schließlich schlummert in diesem Gerät eine verkappte Naomi-Hardware aus der Spielhalle für zu Hause. *Crazy Taxi*, *Virtua Tennis* und *Virtua Fighter 3* waren allesamt Meilensteine für die Dreamcast und stammen direkt vom leistungsstarken Automaten ab. Abseits dieser Spieleprominenz gibt es jedoch weitere Arcade-Titel, die weitgehend ruhmlos blieben.

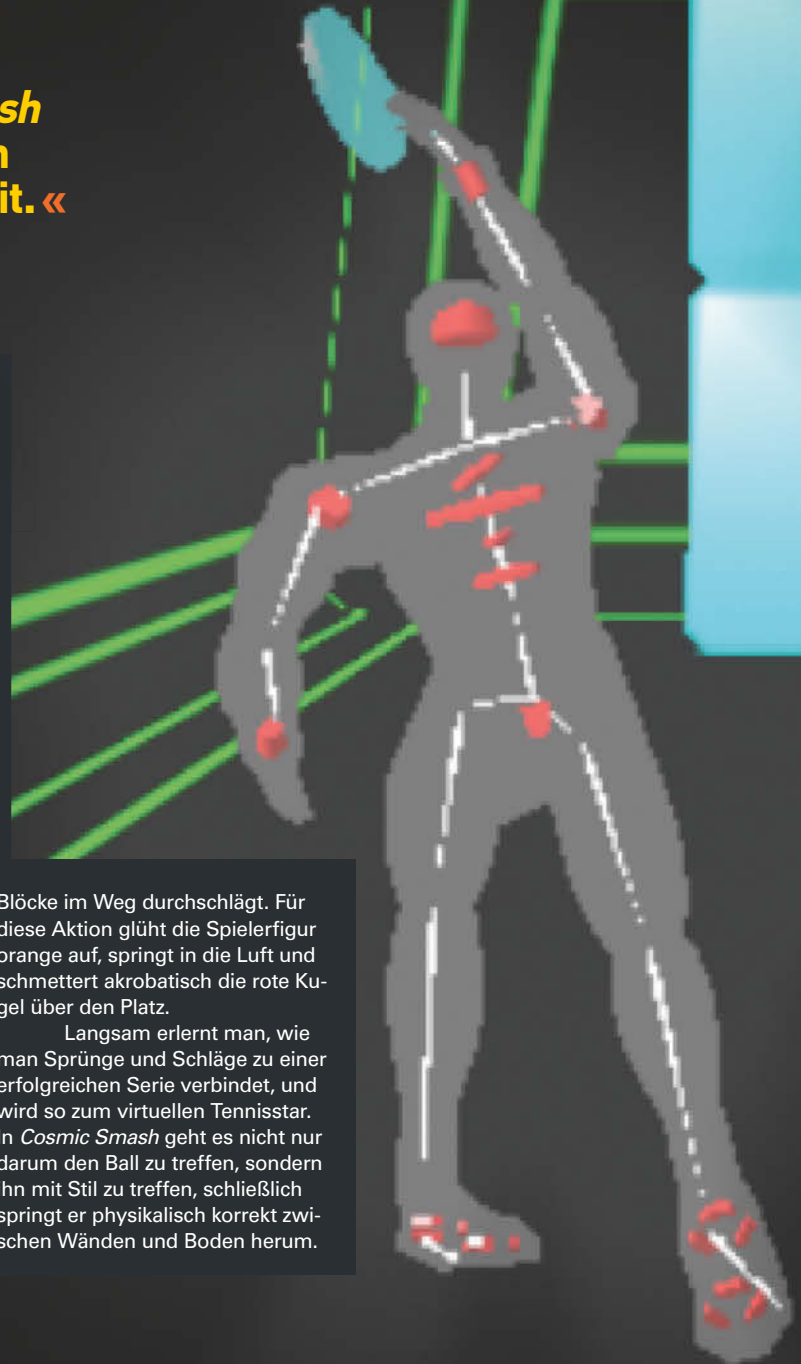
Eine der unbekanntesten Spielhallenumsetzungen ist dabei *Cosmic Smash*. Das Spielprinzip vereint den Squash-Sport mit *Arkanoid* und *Breakout*. Als halbdurchsichtige Spielfigur (mitsamt sichtbaren Gelenken und Wirbelsäule) soll ein roter Ball an die gegenüberliegende Wand geschlagen werden. Dabei trifft ihr farbenfrohe Blöcke, die bei Kontakt umgehend ins Nirwana verschwinden. Sobald alle Einzelteile getroffen sind, geht es zum nächsten Level. Mit jeder neuen Stufe kommt ein neues Element ins

Spiel. So erscheinen Barrieren, die den Ball abprallen lassen. Ebenso bewegen sich die Blöcke in einem bestimmten Muster und beschleunigen in späteren Levels immer mehr.

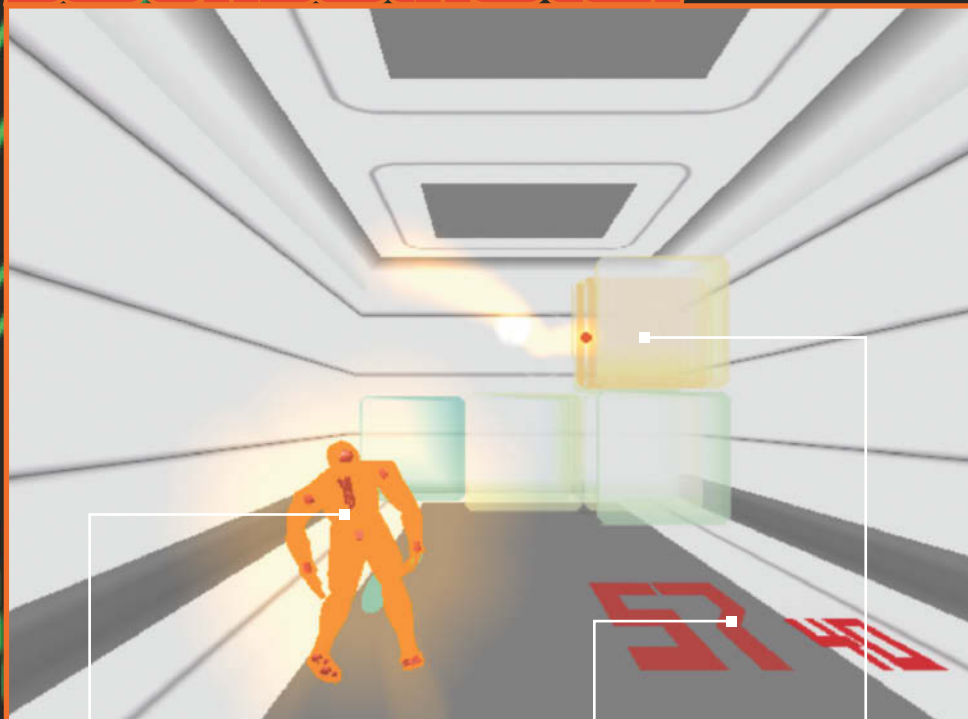
Der wahre Reiz von *Cosmic Smash* liegt in seiner Einfachheit begründet. Die Steuerung ist simpel, der Schwung des Schlägers bestimmt Höhe und Beschleunigung des Balls. Dank Analogstick könnt ihr dessen Richtung genau bestimmen, um Ziele exakt zu treffen. Glücklicherweise gibt es unendlich viele Bälle, weshalb ein Fehlschlag (anders als bei den Genre-Kollegen) kein Beinbruch ist. Für Schwierigkeit sorgt vielmehr die ablaufende Uhr, die auf dem Hochglanz-Boden erscheint. Verpatzt ihr eure Schlagserie, verliert ihr viel Zeit. Das sorgt schnell für hitzige Momente. Vor allem dann, wenn ihr die letzten Blöcke auf dem Spielfeld wegputzen wollt und die letzten Sekunden anbrechen. Zur letzten Rettung gibt es auch einen Superschlag, mit dem der Ball immer weiter fliegt und alle

Blöcke im Weg durchschlägt. Für diese Aktion glüht die Spielerfigur orange auf, springt in die Luft und schmettert akrobatisch die rote Kugel über den Platz.

Langsam erlernt man, wie man Sprünge und Schläge zu einer erfolgreichen Serie verbindet, und wird so zum virtuellen Tennisstar. In *Cosmic Smash* geht es nicht nur darum den Ball zu treffen, sondern ihn mit Stil zu treffen, schließlich springt er physikalisch korrekt zwischen Wänden und Boden herum.



BESONDERHEITEN



SPIEL

■ Haltet ihr die Trickschuss-Taste gedrückt, lädt die Spielerfigur auf, um einen explosiven Schlag auszuteilen. Damit zerstört ihr alle Blöcke im Weg und schaltet manchmal auch eine coole Wiederholung frei.

GLEICHSTAND

■ *Cosmic Smash* ist für Einzelspieler konzipiert und offeriert nur einen Modus. Die Automaten-Version verfügt jedoch über Online-Ranglisten, in denen sich die besten Spieler eintragen konnten.

SATZ

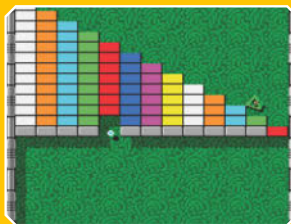
■ Der größte Gegner ist der tickende Countdown. Denn sobald die Uhr auf null steht, ist das Spiel vorüber. Es gibt weder Aufschub noch Continues. Der Trickschuss beschleunigt zudem die Zeit.

SIEG

■ Die Blöcke bilden die flüchtige Beute und bewegen sich in alle Richtungen, um das Treffen zu erschweren. Je höher der Level, desto schwieriger wird es – auch dank auftauchender Barrieren.

Sobald ihr das intus habt, verführt das zu halsbrecherischen Einlagen. Seid jedoch gewarnt, denn das Spiel wird immer trickreicher und schwieriger. Auch das Zeitlimit ist unerbittlich. Dennoch ist es eine Freude, weitere Levels abzuschließen, um immer variantenreichere Spielflächen freizuschalten. Obendrein sorgt eine Männerstimme für die richtige Atmosphäre. *Cosmic Smash* erschien nur in Japan und ist das erste Dreamcast-Spiel, das mit einer DVD-Hülle produziert wurde. Obendrein war es bei Erscheinen sogar ein Billigspiel. Ironischerweise kann man heutzutage froh sein, ein gebrauchtes Exemplar dieser Automaten-Kuriosität für unter 100 Euro zu ergattern.

ALTERNATIVEN



ARKANOID

DIVERSE PLATTFORMEN

■ *Arkanoid* lehnt sich das Spielprinzip aus *Breakout* und wertet es mit Elementen wie Power-ups und Barrieren auf. Dabei diente es klar als Inspiration für *Cosmic Smash*. Das Spiel überdauert die Geschichte und bringt dank zeitloser Mechanik lange Spielfreude. Trotz großer Konkurrenz ein Klassiker.



REZ

DREAMCAST/PS2/XBOX 360

■ Obwohl *Rez* und *Cosmic Smash* unterschiedliche Spielmechaniken bieten, gleichen sie sich im Grafikstil. Beide Titel nutzen geschickt minimalistische Vektor-Optik, die mit leuchtenden Neon-Effekten aufgepeppt wird. Auch dank starker Kontraste entsteht eine erstaunliche Spielerfahrung.



VIRTUA TENNIS

ARCADE/DREAMCAST

■ Logisch, dass das Schläger-Ball-Prinzip von *Cosmic Smash* auch dem Tennisspiel gleicht. *Virtua Tennis* lässt sich genauso simpel erlernen und verfügt über ein klasse Spielgefühl. Der größte Unterschied ist dabei nicht einmal die Optik, sondern dass Segas Tennisspektakel auch für mehrere Spieler geeignet ist.

Außen seiter

OUTTRIGGER

■ ENTWICKLER: SEGA ■ JAHR: 2001

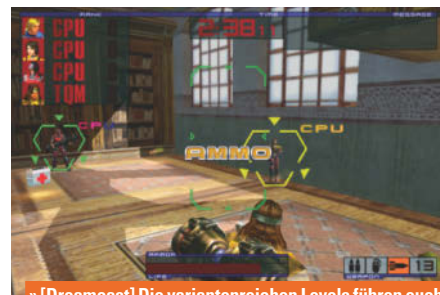
■ Der größte Mangel der Europaversion von *Outtrigger* ist wohl der herausgestrichene Online-Modus – genau wie schon bei *Daytona USA*. Vor allem ist es traurig, dass es sich hierbei um einen Arena-Shooter handelt, bei dem sich alles um blitzschnelle Ballerduelle dreht. Das ist damit wohl der Sargnagel für das Spiel, oder doch nicht?

Eher nicht: *Outtrigger* ist nämlich eine der besten Ballereien auf dem System, egal ob für Einzelspieler oder lokal mit geteiltem Bildschirm. Der einsame Held kämpft sich durch einen umfangreichen Arcade-Modus oder versucht sich an der Trainingskampagne. So oder so wollen zahlreiche Missionen vollbracht werden, die euch immer weiter herausfordern.

Dabei geht es darum, möglichst viele Feinde innerhalb des Zeitlimits zu eliminieren. Manchmal ist eine bestimmte Waffe nötig, manchmal sollt ihr auch nur gegnerischem Feuer ausweichen. Die Areale der mächtigen Automatenhardware von AM2 überzeugen durchweg. Auch wenn im Gegensatz zur Arcade-Maschine der Online-Modus auf Dreamcast fehlt. Zu den Pluspunkten zählen die farbenfrohe Optik, eine gute Bildrate und Arenen, die mit Power-ups, Munition und Erste-Hilfe-Kästen vollgepackt sind. Mit vier angeschlossenen Controllern wird das Spiel zur wohl besten Shooter-Erfahrung auf der Hardware.

Outtrigger lässt sich aus Ego-Sicht oder Verfolger-Perspektive spielen und zeigt klare Parallelen zu *Quake* und klassischen Arena-Ballereien wie *Heavy Metal Geomatrix*. Die Standard-Steuermethode ist schwerfällig, weshalb ihr besser auf die „D1“-Voreinstellung gehen solltet. Oder besser noch schließt ihr Maus und Tastatur an. Schon deshalb ist die Ballerei ein Pflichttitel für Genrefans.

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.



WEITERE DREAMCAST-SPIELE



» MAX STEEL: COVERT MISSIONS

■ ENTWICKLER: TREYARCH
■ JAHR: 2001

■ *Covert Missions* basiert auf den Spielzeugen zur Zeichentrickserie. Hier erwartet euch 3D-Action mit Ballereien und Prügeleien samt hübscher Umgebung und vielfältigen Waffen. Die Abschnitte wie Müllhalden und Militärbasen gleichen sich spielerisch. Dennoch erwartet euch hier ein klasse Abenteuer, das mit schön animierten Zwischensequenzen aufwartet.



» CANNON SPIKE

■ ENTWICKLER: PSIKYO
■ JAHR: 2000

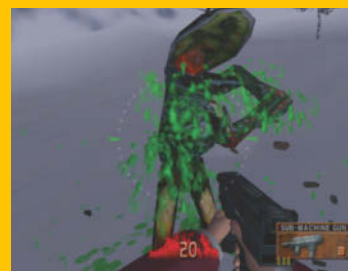
■ Dieses 3D-Kampfspiel wirkt wie eine Mixtur aus *Zombie Revenge* und *Powerstone*. Ihr schlüpft in die Rolle bekannter Capcom-Charaktere (sogar aus *Mega Man* und *Street Fighter*), die sich in kurzen Levels und Bosskämpfen verprügeln. Jeder Held verfügt über Projektile, Nahkampffähigkeiten und Spezialfertigkeiten. Die Abschnitte sind variantenreich und bieten unterhaltsame Kämpfe, jedoch ist das Spiel etwas kurz geraten.



» HEAVY METAL GEOMATRIX

■ ENTWICKLER: CAPCOM
■ JAHR: 2001

■ Capcoms Automaten-Umsetzung borgt sich die Thematik aus der Comic-Reihe *Heavy Metal*. Die Arena-Prügelei spielt sich fast wie *Virtual On* und bringt flotte Kampf-Action mitsamt waffenbasierten Duellen auf den Bildschirm. Die offenen Umgebungen sind voller Hindernisse und Extras. Zudem werden spaßige Mehrspieler-Modi und ein überzeugender Soundtrack geboten.



» D2

■ ENTWICKLER: WARP
■ JAHR: 1999

■ Nach dem langatmigen *Psycho-Terror* des ersten *D* kämpft die Protagonistin Laura nun in den eisigen Gefilden Kanadas weiter. Doch das Spiel aus der Feder von Kenji Eno ist actionorientierter als der Adventure-Erstling. Es erwartet euch frostige Feinde und ein harter Kampf ums Überleben. *D2* mischt verschiedene Spielgenres zusammen und gefällt mit aufwendiger Optik. Das Spiel wurde nur in den USA und Japan veröffentlicht.

SPORTS JAM

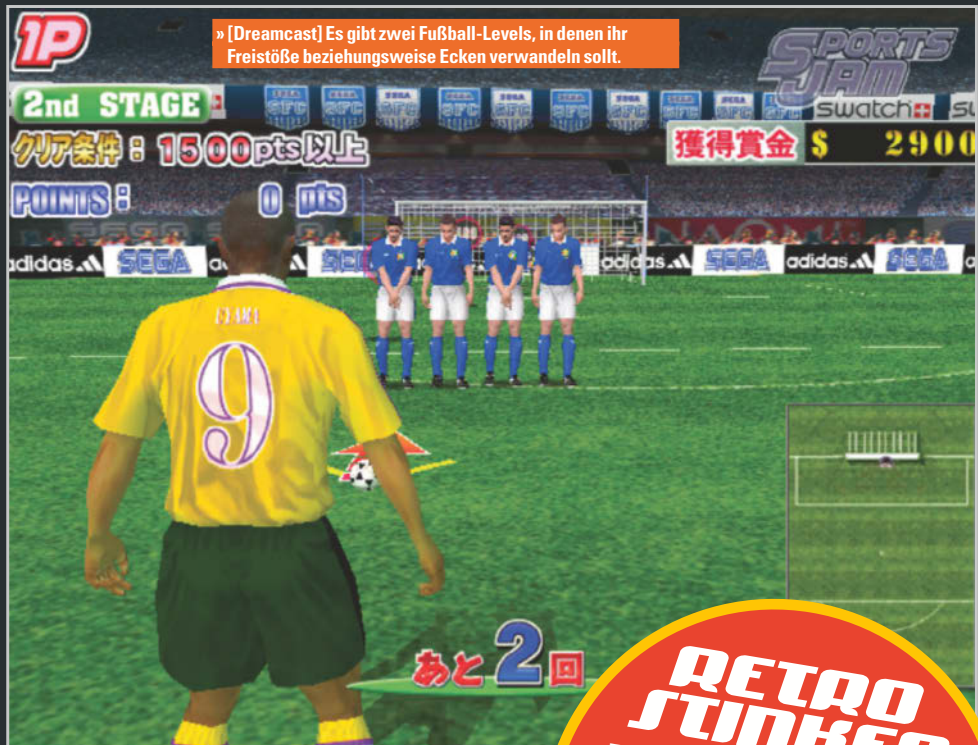
■ ENTWICKLER: WOW ENTERTAINMENT ■ JAHR: 2001

■ Oberflächlich betrachtet ist *Sports Jam* nichts weiter als ein simples Partyspiel. Doch wenn man sich die Naomi-Umsetzung genauer ansieht, wird klar, dass es mehr als die Summe seiner Teile bietet. Entwickler Wow Entertainment (vormals als Studio AM1 bekannt) hatte bereits hochkarätige Titel wie *Sega Bass Fishing*, *Sega GT* und *Alien Front Online* programmiert. *Sports Jam* ist jedoch ein komplett anderes Kaliber, nämlich ein Sammelsurium aus zwölf sportlichen Minispielen.

Für eine Podestplatzierung kommt es nicht nur auf bloßes Tastenhämmern an, sondern auch auf gutes Timing. Auf dem Programm stehen unter anderem Radfahren, Fußball, Eishockey, Tennis, Baseball, Golf und Football. Allerdings gibt es diese nicht als vollwertige Sportarten, sondern als kurzweilige Herausforderungen mit Zeitlimit.



» [Dreamcast] Mit dabei ist auch die vielleicht beste Golfsimulation für Dreamcast.



Beispielsweise sollt ihr eine bestimmte Zahl an Homeruns ausführen, Freistöße verwandeln oder den Golfball so nah wie möglich ans Loch befördern. Der eigentliche Star des Spiels ist der starr dreinblickende Moderator, der durch die verschiedenen Disziplinen führt. Dieser gruselige Kollege mit Betonfrisur und Glanzlack-Anzug macht das *Sports Jam* zur fast schon surrealen Erfahrung.

RETRO STINKER
»EXHIBITION OF SPEED

■ ENTWICKLER: PLAYER 1 ■ JAHR: 2001

■ Dieses Rennspiel ist alles andere als gut. Schließlich erwarten euch hier lahme Strecken, furchtbares Fahrverhalten und eine Bildrate jenseits von Gut und Böse. Unbedingt vermeiden!



» ILLBLEED

■ ENTWICKLER: CRAZY GAMES
■ JAHR: 2001

■ Die Redensart „So schlecht, dass es wieder gut ist“ trifft hier genau zu. *Illbleed* ist ein eigentümlicher Überlebenshorror mit B-Movie-Flair, was es schon einzigartig macht. Auf dem unheimlichen Gelände löst ihr Rätsel mit diversen Charakteren, bekämpft Monster und umgeht allgegenwärtige Fallen. Trotz nerviger Steuerung besitzt das Spiel interessante Wendungen und bizarre Levels. So gesehen ist es fast ein geistiger Vorläufer von *Eternal Darkness*.



» ZUSAR VASAR

■ ENTWICKLER: REAL VISION
■ JAHR: 2000

■ Was passiert, wenn man bei den Podrennen von *Star Wars* die Triebwerke mit Roboterwesen austauscht? Es kommt dieses Spiel dabei heraus. Hier spannt ihr mechanische Fische, Vögel und Vierbeiner vor euren Streitwagen, um über Land, in der Luft und auf Wasser zu siegen. Die Japan-exklusive Produktion spielt sich recht gut und bietet variantenreiche Vehikel-Kombinationen, was für längeren Spaß taugt.



» NHL 2K2

■ ENTWICKLER: TREYARCH
■ JAHR: 2001

■ Als EA sich gegen die Dreamcast entschied, war Sega gezwungen, eigene Sportspiele herauszubringen. So entstand die 2K-Reihe, dessen letzten Serienableger *NHL 2K2* bildete. Selbiges war zugleich das letzte offizielle Dreamcast-Spiel in den USA. Das Sportspektakel wird fernsehgerecht präsentiert, bietet originalgetreue Arenen und einen schnellen Spielablauf. Zwar sind die Torhüter knackig, dennoch gibt es keine bessere Simulation auf dem Gerät.



» PROJECT JUSTICE

■ ENTWICKLER: CAPCOM
■ JAHR: 2000

■ In diesem 3D-Kampfspiel können Teams mit jeweils drei Recken antreten, die sich nicht nur duellieren, sondern auch teambasierte Spezialattacken vollführen. *Project Justice* ist optisch wie technisch wahrlich nicht Capcoms Meisterwerk, sondern setzt auf schnellen Einstieg statt auf komplexe Kombinationen. Trotz blockiger Optik und fehlendem Anspruch ist es dank interessanter Einzelspieler-Geschichte und vielen Modi ein guter Zeitvertreib.



Shadow of the Beast

DER SCHATTEN DER ERINNERUNG.



» PUBLISHER: PSYGNOSIS
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: AMIGA (GESPIELT), DIVERSE ANDERE

Von Jörg Langer

Zu seligen Amiga-Zeiten war ich noch wesentlich Genre-agnostischer als heute. Plattformspiele beispielsweise fasse ich heute nur noch selten an, doch damals waren sie genauso in meinem Beuteschema wie so ziemlich alles andere, was man auf blauen oder schwarzen 3,5-Zoll-Disketten geliefert bekam. Dennoch hatte ich an *Shadow of the Beast* nur noch nebulöse Erinnerungen, bevor ich es für dieses Retro Revival erneut spielte, vor allem „Bombast-Grafik“ schwirrte mir noch durch den Kopf.

Und tatsächlich, für die damalige Zeit muss man die zahlreichen, bunten, fantasievollen, teils riesengroßen Sprites extrem loben. Und auch das Parallax-Scrolling: Indem der Vordergrund, beispiels-

weise Zäune im ersten Level, deutlich schneller scrollt als die Hauptebene, und sich dahinter und darüber noch einmal langsamer scrollende Berge, Wolken und so weiter befinden, entsteht ein fast schon plastischer, vor allem aber pfeilschneller Eindruck, wenn ich mit meinem Biest von links nach rechts oder auch mal zurück renne. Wieso ich überhaupt so deformiert aussehe, musste ich nachschlagen: Aha, ich heiße Aarbron und wurde durch Magie in einen monsterähnlichen Krieger verwandelt. Das will ich rückgängig machen. Schlauer Plan, eigentlich! Dumm nur, dass ich außer Ducken, Springen, Schlagen und Treten anfangs nicht viel kann, es dauert eine ganze Weile, bis ich Hieb- oder Schusswaffen finde und sogar fliegen darf.

Zumindest beim neuerlichen Spielen fand ich *Shadow of the Beast* ziemlich schwer, die zwölf Stärkekpunkte (durch Tränke wieder auffrischbar) schmolzen nur so dahin. Teils muss man pixelgenau stehenbleiben, um nicht von aus dem Boden kommenden oder herabfallenden tödlichen Hindernissen

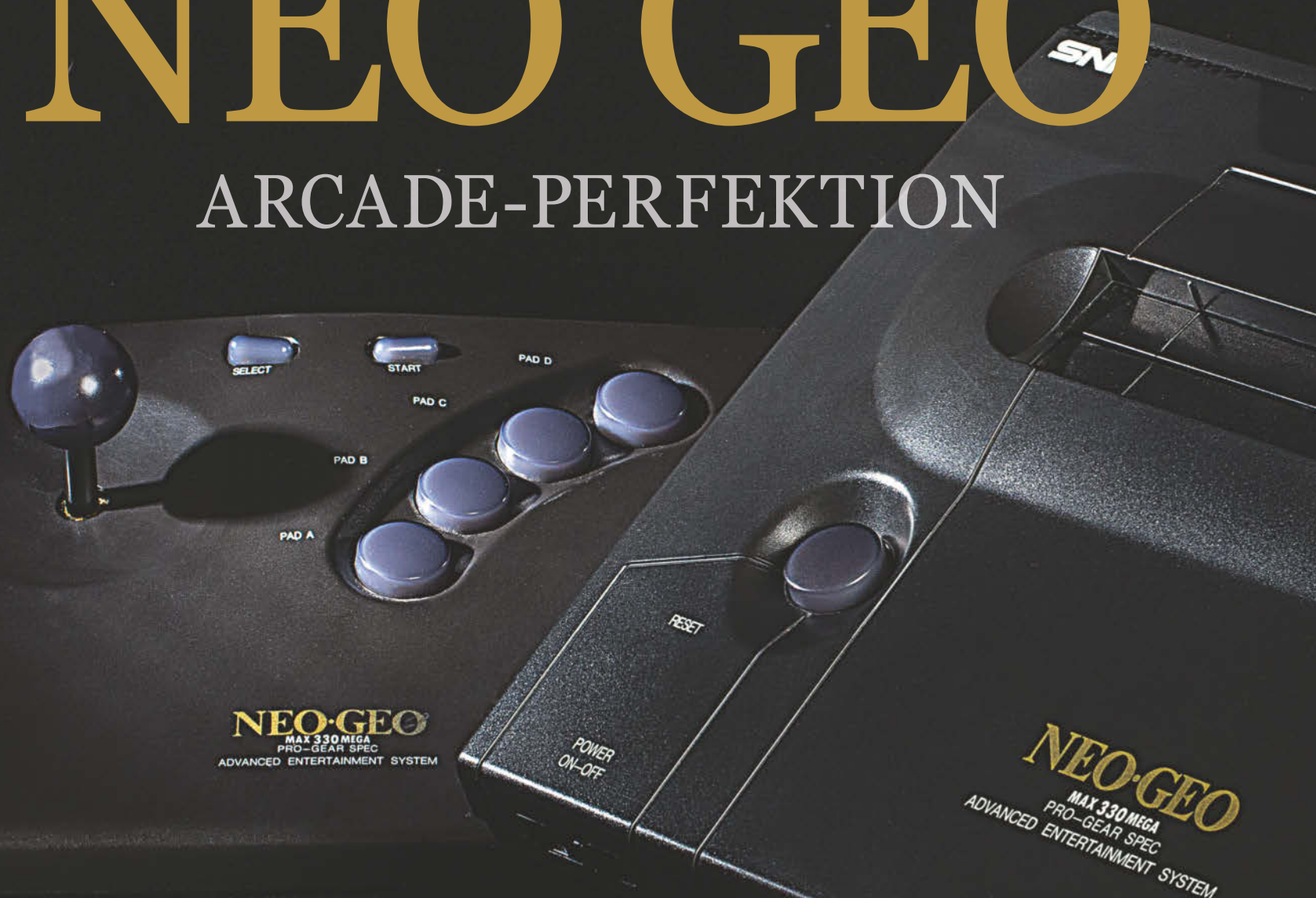
getroffen zu werden, und wehe, ich hae eine Millisekunde zu früh oder zu spät zu, dann trifft mancher Schlag nicht mehr. Noch mehr wundern mich aber Spieldesign-Entscheidungen der Marke „oberverv“: Diskettenwechsel bei jedem Spielstart, nicht abbrechbare Scroll-Texte beim Betreten neuer Schauplätze, Sackgassen ohne Vorwarnung und sage und schreibe 20 Sekunden Zwangspause nach dem Ableben (ohne Ladezeit!), weil die fiesen Designer unbedingt wollten, dass ich jedes Mal so lange auf die Skelett-im-Wald-Todesgrafik starre.

Dennoch: Damals war's ein Fest für die Augen, und der von David Whittaker komponierte Soundtrack ist es noch heute für die Ohren.

Ebenso präsentationslastig wie damals, aber eben für heutige Sehgewohnheiten, wird das in Kürze erscheinende Remake *Shadow of the Beast* für PS4. Und obwohl es mit seiner feschen 3D-Grafik eher aussieht wie *God of War*, bleibt es im Kern dem Klassiker treu: Im Prinzip spielt es sich wie ein 2D-Seitwärtssroller. ★

NEO GEO

ARCADE-PERFEKTION



Ihre Hardware-Power und der resultierende Luxuspreis standen ihr Anfang der 90er im Weg – heute ist die berühmte Konsole von SNK umso gefragter. **Retro Gamer** stellt euch die Geschichte des NEO GEO AES vor.

Noch Jahrzehnte nach ihrer Geburt genießen einige Konsolen einen Ehrenplatz in den Herzen vieler Spielefans. Das ist der Dank für die vielen Stunden *Quality Time*, für durchwachte Nächte, für packende Spielerlebnisse und für die schönen Erinnerungen zusammen mit Freunden, die dasselbe Gerät besaßen.

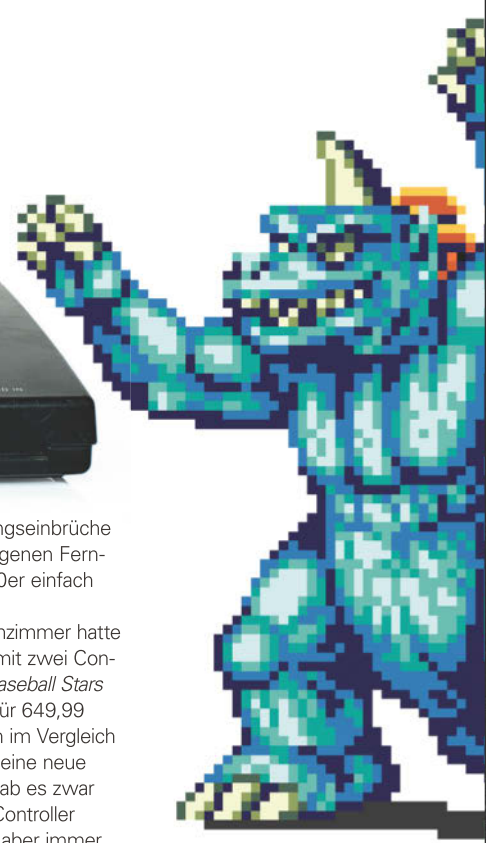
Im Fall des Neo Geo von SNK sieht die Sache etwas anders aus. Bekanntheit erlangte die Konsole nicht durch ihre große Verbreitung, sondern im Gegenteil dadurch, dass sie für die meisten Spieler so

gut wie unerreichbar war. Wer Anfang der 90er ein Neo Geo besaß, durfte sich zu einem sehr exklusiven Club zählen. Zurückzuführen war das vor allem auf den hohen Preis der Hardware und der zugehörigen Spiele. Der Großteil der Teenager musste sich daher mit Screenshots in Videospieldmagazinen abfinden.

„Das Neo Geo war die Konsole, die kaum einer meiner Bekannten besaß. Ich kannte das Gerät eigentlich nur aus Zeitschriften und einer Spielhalle an der Küste“, erinnert sich Jonathan Town, der früher Community-Manager von Nintendo UK war und ein

bekennender Neo-Geo-Liebhaber ist. „Das Teil war ein lebender Mythos, und da es noch kein Internet oder YouTube gab, wussten wir nie, welche Informationen darüber nun der Wahrheit entsprachen und welche nicht. Ich denke hier im United Kingdom, wo es nie offiziell veröffentlicht wurde, war das Neo Geo größtenteils unbekannt. Doch die, die von seiner Existenz wussten, wollten alle eines haben!“

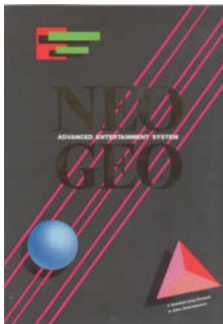
Der hohe Preis des Neo Geo lag vor allem darin begründet, dass es sich eigentlich um einen Arcade-Automaten im Gehäuse einer Konsole handel-



■ Das Neo Geo wurde als 24-Bit-System vermarktet, um sich von seiner Konkurrenz abzuheben. In Wirklichkeit steckten in dem Gerät ein 68000-Chipsatz (16 Bit) und ein Z80-Co-Prozessor (8 Bit).

Der Neo-Geo-Fan Jeremy Forrest bringt uns die damalige Zeit näher. „In den 90ern waren Spielhallen in den USA noch vollkommen üblich. Überall traf man auf das Neo Geo. Wenn ich mit meinen Eltern in den Supermarkt ging, wurde ich von *Ninja Combat* begrüßt. Ich schlich mich sogar heimlich zur Bowlingbahn, wo ich eigentlich nicht hindurfte – nur um *League Bowling* und *Samurai Shodown II* zu spielen.“ Dass es nun eine Konsole gab, die dazu in

Problematisch wirkte sich aus, dass SNK die Unterstützung von Automaten-Schwergewichten wie Capcom, Konami und Namco fehlte. Die japanische Firma musste deshalb sämtliche wichtigen Genres mit eigenen Marken abdecken. Obwohl dabei auch gute Sportspiele und sehr gute Shoot-em-ups entstanden, feierte SNK vor allem mit Prügelspielen Erfolge. „Mein erstes SNK-Spiel war *Samurai Shodown II*, ich spielte es in einem Restaurant in meiner Nachbarschaft“, erinnert sich James Mielke. Er arbeitet bei der Square-Enix-Tochter Shinra Technologies und veranstaltet außerdem den japanischen Indie-Entwickler-Event BitSummit. „Wenn mich meine Erinnerung nicht täuscht, traf ich das nächste Mal in meiner Stamm-Pizzeria im East Village von NYC auf SNK: Direkt neben *Street Fighter II* bauten sie einen Automaten mit *World Heroes* auf.“ Das Timing war



Viele Spieleserien erblickten erstmals auf dem Neo Geo das Licht der Welt.



Konsolenkrieg

Neo Geo, SNES und Mega Drive im Vergleich.

NEO-GEO

- ★ **CPU:** Motorola 68000 (12 MHz), Zilog Z80-Co-Prozessor (4 MHz)
- RAM:** 64KB SRAM, 84KB SRAM (Video)
- ★ **FARBPALETTE:** 65.536
- ★ **FARBEN (GLEICHZEITIG):** 4.096
- ★ **SPRITES (GLEICHZEITIG):** 380
- ★ **ZEITRAUM:** 1990–2004
- VERKAUFTE GERÄTE:** 980.000 (bis 1997)
- EINFÜHRUNGSPREIS:** 649 Dollar



SNES

- CPU:** Custom 65c816 (3,58 MHz)
- ★ **RAM:** 128 KB + 64 KB (Video)
- FARBPALETTE:** 32.768
- FARBEN (GLEICHZEITIG):** 256
- SPRITES (GLEICHZEITIG):** 128
- ZEITRAUM:** 1990–1999
- ★ **VERKAUFTE GERÄTE:** 49 Millionen
- EINFÜHRUNGSPREIS:** 199 Dollar / 329 DM

★ **BESTER WERT**



MEGA DRIVE

- CPU:** Motorola 68000 (7,6 MHz), Zilog Z80 Sub-Prozessor
- RAM:** 64 KB, 64 KB (Video)
- FARBPALETTE:** 512
- FARBEN (GLEICHZEITIG):** 64
- SPRITES (GLEICHZEITIG):** 80
- ZEITRAUM:** 1988–1997
- VERKAUFTE GERÄTE:** 40 Millionen
- ★ **EINFÜHRUNGSPREIS:** 189 Dollar / 500 DM

Wusstet ihr schon?

- Bis 2004 wurde offiziell Software veröffentlicht. Inoffizielle Spiele erscheinen aber selbst heute noch relativ regelmäßig.



» SNK war von den technischen Vorzügen ihrer Konsole überzeugt.

NEO-GEO
MAX 330 MEGA
PRO-GEAR SPEC
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

► geradezu perfekt: Eins-gegen-Eins-Prügelspiele waren aufgrund von *Street Fighter II* der große Renner – SNK hatte den Trend rechtzeitig erkannt und war mit einem eigenen Angebot zur Stelle.

Auf die so begründete Expertise im Fighting-Games-Genre wird das Neo Geo heute gerne reduziert. Es stimmt zwar, dass es SNK tatsächlich an Systemsellern aus den Bereichen RPG, Jump-and-run und Rennspiel fehlte. Doch die Spielebibliothek war keinesfalls nur auf Beat-em-up und Co. beschränkt. Den Gegenbeweis treten Titel wie *Blazing Star*, *Metal Slug*, *Cyber-Lip*, *Magical Drop*, *Pulstar*, *Shock Troopers*, *Windjammers* und *Twinkle Star Sprites* an.

Auch die relativ geringe Zahl erschienener Spiele – es waren weniger als 150 – wird häufig als Negativpunkt genannt. Doch im Gegenzug ist die Klassiker-Dichte ungewöhnlich hoch. Ein einzelnes Spiel zu nennen, das die Konsole definiert, ist deshalb unmöglich. Jeremy lacht nur, als wir ihn darum bitten: „Du könntest stattdessen auch eine Mutter fragen, welches ihrer Kinder sie am liebsten hat! Müsste ich mich aber wirklich für eins entscheiden, wäre es wohl *The Last Blade*. Alle Figuren sind an-

Wusstet ihr schon?

■ Das AES war ursprünglich für Orte wie Hotels und Bars gedacht. Die Kundenreaktionen überzeugten SNK, das Gerät stattdessen als Heimkonsole anzubieten.

sprechend, die Animationen schön weich, und die Steuerung ist auf den Punkt präzise. Vor allem liebe ich das Abwehrsystem, es macht das Spiel viel taktischer. Aus meiner Sicht ist *The Last Blade* einer von wenigen

Titeln dieser Ära, die mehr als nur ein Zeitvertreib sind und in Richtung Kunst tendieren. In einer Zeit, in der Spiele zu allererst profitabel sein mussten, wollte *The Last Blade* ein interaktives Kunstwerk sein.“

Das Prügelspiel ist ein gutes Beispiel für die von SNK angestrebte Perfektion. Wenig überraschend ist *The Last Blade* heute ein beliebtes Sammlerstück. Ein weiteres Neo-Geo-Kampfspiel hat es James ebenfalls angetan: *Garou: Mark of the Wolves*. „Das ist immer noch eines der besten 2D-Fighting-Games. Es sticht aus der restlichen *Fatal Fury*-Reihe klar heraus. Sein damaliger Rivale *Street Fighter III* bekam zwar mehr Aufmerksamkeit, dennoch ist *Garou* das bessere Spiel.“

Während andere Systeme unter Sammlern mal einen größeren, mal einen geringeren Stellenwert besitzen, blieb das Interesse am Neo Geo über die Jahre hinweg gleich hoch. James führt das auf den Underdog-Status zurück und auf den guten Ruf

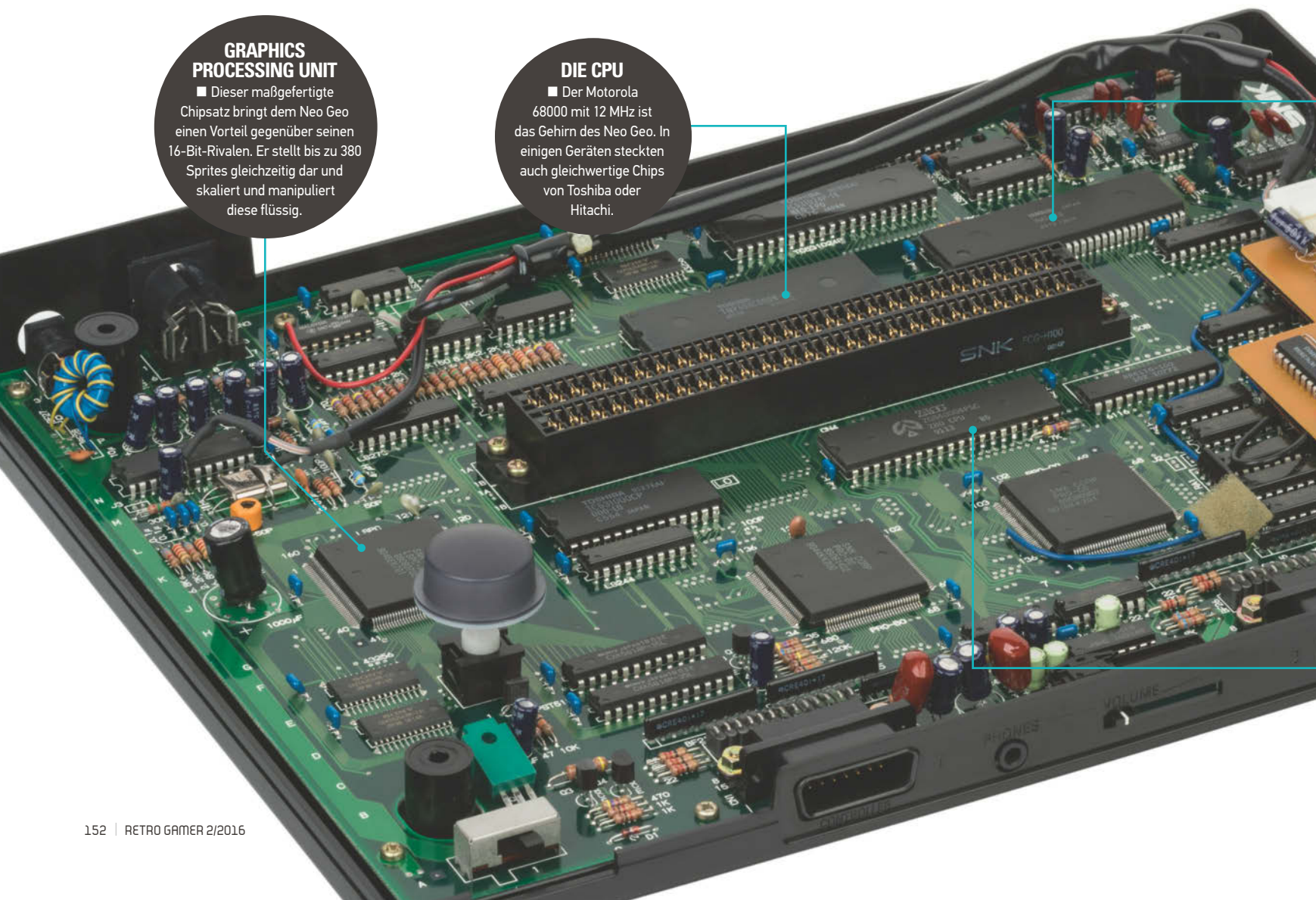
Im Inneren des Neo Geo Ein Blick auf die Innereien der SNK-Konsole.

GRAPHICS PROCESSING UNIT

■ Dieser maßgefertigte Chipsatz bringt dem Neo Geo einen Vorteil gegenüber seinen 16-Bit-Rivalen. Er stellt bis zu 380 Sprites gleichzeitig dar und skaliert und manipuliert diese flüssig.

DIE CPU

■ Der Motorola 68000 mit 12 MHz ist das Gehirn des Neo Geo. In einigen Geräten steckten auch gleichwertige Chips von Toshiba oder Hitachi.





» Wir mussten den originalen Neo-Geo-Code benutzen, neu programmieren durften wir die Spiele nicht.« JIM PHILPOTT

damals: „Es gab viele tolle Neo-Geo-Titel, und die Controller und Arcadesticks wurden schnell zum Kult.“ Jeremy hingegen führt die Beliebtheit des SNK-Systems auf zwei Ursachen zurück. Erstens wäre da der Seltenheitsfaktor: „Viele Neo-Geo-Sammler werden dir sagen, dass das Gerät für sie etwas Besonderes ist, weil sie es sich als Jugendliche nicht leisten konnten. Auch ich habe meine Eltern erfolglos angebettelt, mir eines zu kaufen. Dieses Gefühl, als ich mir die Konsole dann als Erwachsener endlich gegönnt habe...“ Aber auch Jeremy nennt als ebenso wichtige Ursache für den guten Ruf des Neo Geo dessen Spiele: „Wären nur Titel wie *3 Count Bout* und *Legend of Success Joe* erschienen, würden wir diese Diskussion gar nicht führen.“

SOUNDCHIP

■ Der Yamaha YM2610 ist verantwortlich für die Musik und die Effekte in Neo-Geo-Spielen. 15 Soundkanäle hat er zu bieten, sieben von ihnen sind exklusiv für Soundeffekte reserviert.

MEMORY-CARD-SLOT

■ Das Neo Geo war die erste Konsole, die auf austauschbare Karten für Speicherdaten setzte. Die Karte wird in den Slot an der Vorderseite gesteckt und ist auch mit dem MVS kompatibel.

» Die Speicherkarten des Neo Geo sind extrem dünn.



Je weiter die 90er voranschritten, desto mehr geriet die Konsole von SNK ins Straucheln. Sie konnte immer weniger mit der günstigeren Konkurrenz

mithalten, außerdem wurden durch den enormen Erfolg der PlayStation 3D-Spiele immer beliebter – und für die war die Neo-Geo-Technik nicht gemacht. An Spielenachschub hingegen mangelte es nicht. 2001 geriet SNK jedoch in finanzielle Untiefen und wurde von Aruze gekauft, einem Hersteller von Pachinko-Glücksspielautomaten. SNK-Gründer Eikichi Kawasaki verließ die Firma und gründete Playmore. Als SNK im Oktober des Jahres endgültig Bankrott anmelden musste, sicherte sich Kawasaki viele Rechte an intellektuellem Eigentum seines alten Unternehmens und holte auch zahlreiche Entwickler zurück ins Boot. SNK Playmore wurde gegründet und die Marke Neo Geo wiederbelebt.

Die Strategie von SNK Playmore bestand darin, die Neo-Geo-Spiele auf andere Systeme zu portieren. Denn die damals aktuellen Konsolen – PlayStation 2, Xbox und später auch die Wii – waren stark genug für Eins-zu-eins-Umsetzungen der Arcade-Hits. So konnten sich Interessierte, die früher nicht das Kleingeld für ein AES gehabt hatten, nun günstig aus der Neo-Geo-Bibliothek bedienen.

Trendsetter

Wie SNK die Speicherstände auslagerte

In den letzten Konsolengenerationen haben Speicherkarten zunehmend an Bedeutung verloren. Aktuelle Geräte legen Savegames auf ihren internen Festplatten oder gleich in der Cloud ab. In den CD-Konsolen der 90er waren die Memory Cards allerdings die einzige Möglichkeit, Spielstände zu speichern. Jedoch war es weder Sony mit der PlayStation noch Sega mit dem Saturn, die diese Karten etablierten, sondern bereits einige Jahre zuvor SNK. Die Idee dahinter war einfach, aber genial: Spieler sollten die Speicherkarte mit in die Spielhalle nehmen und danach auf der Heimkonsole (oder umgekehrt) an derselben Stelle weiterspielen können. Ein Prinzip, dass in japanischen Spielhallen bis heute an vielen Automaten funktioniert. Die Neo-Geo-Karten beherbergten bis zu 2 KB Daten. Wie die Speicherchips auf Modulen hatten sie jedoch einen Nachteil: Sie wurden von einer Batterie genährt, und diese zu tauschen war recht knifflig.



Zehn tolle Spiele

(abseits von Beat-em-ups)

LAST RESORT 1992

■ Eines der ersten Shoot-em-ups für das Neo Geo war auch gleichzeitig eines der besten. Es ist nicht gerade der originellste Genrevertreter, dafür aber packend. Gerade die tolle Optik und die düstere Atmosphäre sorgen für Motivation. *Last Resort* ist eine unterschätzte Perle, die auf der Liste jedes Baller-Fans gehört.



PUZZLE BOBBLE 1994

■ Dieses Spin-off von *Bubble* wurde in manchen Regionen unter dem Namen *Bust-A-Move* bekannt und wurde vor allem auf PlayStation und Saturn zum Hit. Das simple Spielprinzip, in dem ihr Kugeln auf gleichfarbige Kugeln schießt, macht sofort süchtig, und wurde dutzende Male geklont. 1999 erschien ein Nachfolger für das Neo Geo.



PULSTAR 1995

■ Auch wenn es nie einen Port von *R-Type* für das Neo Geo gab – nach 1995 hätte ihn niemand mehr gebraucht. Denn da erschien *Pulstar* von Aicom, das dem Klassiker von Irem in fast nichts nachsteht. Vorgerenderte Sprites sorgen für eine geradezu leuchtende Optik, während das fordernde Spielprinzip auch die kritischsten Shoot-em-up-Fans zufrieden stellt.



TWINKLE STAR SPRITES 1996

■ Der Hybrid aus Puzzler und Shooter ist nicht nur eines der ungewöhnlichsten Spiele für das Neo Geo, sondern auch eines der besten für zwei Spieler. Der Bildschirm wird hierfür vertikal geteilt; schießt ihr auf eurer Seite einen Feind ab, landet er bei eurem Sitznachbarn. Wer länger überlebt, geht als Sieger hervor.



NEO TURF MASTERS 1996

■ Dieses Spiel ist der beste Beweis dafür, dass auch Sportspiele auf dem Neo Geo möglich waren. *Neo Turf Masters* legt weniger Wert auf eine lange Karriere als auf kurze Herausforderungen, was dem Arcade-lastigen Spielprinzip jedoch nicht schadet. Wer denkt, dass Golf am Bildschirm langweilig ist, sollte diesem Sportspiel-Juwel von Nazca eine Chance geben!



» Die Controller fühlen sich wie echte Arcadesticks an.

► In Europa wurden die Playmore-Spiele von Ignition Entertainment veröffentlicht. Deren ehemaliger Angestellter Jim Philpot erinnert sich noch gut daran, wie besessen SNK Playmore in Bezug auf Qualität war – auch wenn insbesondere die PS2-Sammlungen alles andere als perfekt waren. „Wir mussten den originalen Neo-Geo-Code benutzen, neu programmieren durften wir sie nicht. Im Grunde war jedes Spiel also ein Emulator. Das Einzige, was man uns zur Verfügung stellte, war der Assemblercode vom Neo Geo. Soundeffekte und Artworks haben wir direkt daraus entnommen.“

Dafür waren die portierten Spiele fast zwangsweise perfekte Repliken. Nur wenige wissen aber, dass die ganze Arbeit von einem einzigen Programmierer geleistet wurde. Jim verrät uns den Namen: „Ade Scotney. Er war einer der besten, mit denen ich je gearbeitet habe! Ade war von Anfang an in der Spielebranche aktiv und hat an vielen Spielen mitgearbeitet, auch wenn er nie richtig dafür gewürdigt wurde. Ohne Ade hätte es die SNK-Spiele jedenfalls nie auf anderen Konsolen gegeben.“

SNK Playmore sah schnell, dass die Ports eine lukrative Einnahmequelle waren. „Ignition hätte es niemals so lange gegeben, hätten wir nicht diese Spiele gehabt“, so Jim. „Nur dank der SNK-Titel konnten wir weiterhin Entwickler bezahlen. SNK selbst war zum Ende hin sehr locker. Die Abläufe waren so eingespielt, dass sie uns nur noch den Code zuschickten und später die Rechnung für die fälligen Lizenzgebühren.“

Die Ports von Ignition fanden zwar ihre Abnehmer, trotzdem schwören eingefleischte Fans weiterhin auf die Original-Hardware und -Software. Wie bei allen klassischen Konsolen wird man auf dem Gebrauchtmärkte fündig. Für die AES-Plattform sollte man sich jedoch auch heute noch auf saftige Preise gefasst machen, die in keiner Relation zu anderen Systemen stehen. „Vereinfacht ausgedrückt sind beim Neo Geo AES die älteren Spiele häufig günstiger als die neueren“, analysiert Jonathan. „Abgesehen von wenigen Ausnahmen kosten Launchertitel meist etwas mehr als 100 Euro. Titel, die einige Jahre später erschienen, fangen dann in der Regel

Wusstet ihr schon?

■ Der Launchpreis für das Gold-System (zwei Controller, ein Spiel) lag bei 649 Dollar, der für das Silver-Pack (ein Controller, kein Spiel) bei 399 Dollar.



NEO BOMBERMAN 1997

■ Hudson Soft brachte nur zwei Spiele aufs Neo Geo – *Panic Bomber* und, dreimal dürfte ihr raten, eine *Bomberman*-Variante. *Neo Bomberman* erweist sich als sehr traditioneller Ableger des beliebten Konzepts. Es profitiert stark von seiner hübschen Grafik und dem guten Sound. Sammler kommen jedoch nicht um eine Fassung für das MVS herum: Eine AES-Version gab es nie.

MONEY IDOL EXCHANGER 1997

■ Ein weiteres Puzzle-Spiel. Dieses Mal müsst ihr Münzen miteinander kombinieren, während ständig weitere Geldstück herunterfallen. *Money Idol Exchanger* ist leicht zu erlernen und enorm Spaßig. Niedliche Grafiken sorgen für weitere Auflockerung. Auch für diesen oft übersehenen Klassiker gab es nie eine AES-Fassung.

SHOCK TROOPERS 1997

■ Saurus nahm sich das bewährte *Commando*-Prinzip zur Vorlage und schuf ein Grafikbrett voller Explosionen, Schießereien und Charakter. Riesige Sprites, unterschiedliche Umgebungen und ein exzellenter Zwei-Spieler-Modus machen diesen Titel zu einem *Metal Slug* mit Top-down-Perspektive. *Shock Troopers* sollte definitiv in keiner Neo-Geo-Sammlung fehlen.

BLAZING STAR 1998

■ Der Nachfolger zu dem nicht weniger großartigen Shoot-em-up *Pulstar* kombiniert vorgerenderte mit handgezeichneten Sprites und setzt effektiv und gekonnt die Hardware des Neo Geo zum Skalieren ein. *Blazing Star* wiegt beachtliche 348 Megabits und wird aus gutem Grund häufig als einer der beliebtesten Shooter für die Konsole genannt.

METAL SLUG X 1999

■ Obwohl *Metal Slug X* im Kern ein Remix von *Metal Slug 2* von 1998 ist, gilt dieser Teil für viele Fans als der beste der Run-and-gun-Reihe. Doch egal welcher Ableger: *Metal Slug* definiert das Neo Geo wie keine andere Spieleserie. Die Mischung aus knackigem Gameplay, toller Grafik und Over-the-top-Action begeistert auch heute noch die Spielerschaft.



» Zwei Controller-Ports ermöglichten Multiplayer-Partien.

» Für das Neo Geo zu entwickeln ist wie an einem Oldtimer zu arbeiten.«

TIMM HELLOWIG

Wie es ist, für eine Konsole zu programmieren, die ihren technischen Zenit bereits vor mehr als zwei Dekaden erreichte? Timm antwortet: „Manchmal ist es wirklich schwierig. Jede Kleinigkeit kann sich als riesige Herausforderung entpuppen. In einigen Punkten ist es aber auch leichter. Wir haben nicht nur über alles die volle Kontrolle, wir kennen auch jedes Bit der Hardware. Neue Spielesysteme werden immer abstrakter – weder haben Entwickler vollen Zugriff noch wissen sie, was genau intern in der Konsole passiert. Für das Neo Geo zu entwickeln ist so, wie wenn man an einem Oldtimer arbeitet.“

NG:DEV.TEAM macht jedenfalls keine halben Sachen. Bei ihren Neo-Geo-Spielen stellen sie nicht nur MVS-Cartridges her, sie fertigen auch spezielle AES-Editionen – inklusive Hülle, Inlay und Handbuch. Die haben natürlich ihren Preis: Für eine AES-Version verlangen sie bis zu 500 Euro. Viel Geld, aber natürlich reden wir vom Gegenteil eines Massenmarkts. Dennoch lohnt es sich, wie uns Timm verrät: „Die Nachfrage ist groß genug, dass wir davon leben können. Wir wachsen langsam, aber stetig. Möglich ist das aber nur durch die hohen Cartridge-Preise. Wären die Spiele günstiger, würde unser Businessmodell nicht funktionieren.“

Neue Software ist nur eine Möglichkeit, die Neo-Geo-Marke am Leben zu halten. Christopher Taber hat mit seiner Firma Analogue Interactive bereits drei

» Einige Spiele sind unglaublich teuer, andere wiederum können recht günstig sein.

bei 200 Euro und mehr an. Und dann gibt es natürlich noch ganz besondere Sammlerstücke. *Garou: Mark of the Wolves* und vor allem *Metal Slug* knacken die 1.000-Euro-Marke regelmäßig.“

Eine brauchbare Alternative bei begrenztem Budget stellt das Neo Geo CD dar. Hier gilt es jedoch darauf zu achten, dass nicht alle Spiele im CD-Format erschienen sind und diese im Gegensatz zu den Modul-Versionen teilweise lange Ladezeiten aufweisen. Wenn euch Präsentation und Verpackung egal sind, könntet ihr euch auch ein Supergun- oder ein günstiges Automatengehäuse sowie ein MVS besorgen. Für die ehemalige Spielhallen-Hardware sind die Spiele nämlich günstig. *Metal Slug* gibt es etwa schon für um die 30 Euro.“ Insbesondere Jeremy rät dringend zum MVS-Format: „Die AES-Module sind viel zu teuer! Die Hardware selbst ist beim MVS zwar teurer, doch bei den Spielen werdet ihr Tausende Euro sparen.“

Der Status als eine der begehrtesten Konsolen aller Zeiten sorgt dafür, dass das Neo Geo auch heute noch über eine aktive, wenn auch zugegebenermaßen kleine Entwicklerbasis verfügt. Eines der bedeutendsten Studios ist NG:DEV.TEAM aus Deutschland, das unter anderem für die MVS-Titel *Last Hope* (2006), *Fast Striker* (2010), *Gunlord* (2012) sowie das kommende *Kraut Hunter* (2016) verantwortlich zeichnet. Studiogründer Timm Hellowig lobt vor allem die enthusiastische Fanbasis: „Der Support durch die Community ist großartig. Wir haben immer noch viel Spaß daran, Spiele für das Neo Geo zu entwickeln.“



Exklusivhits

Fünf fantastische Neo-Geo-Spiele, die es auf kein anderes System schafften.

CYBER-LIP 1990

■ Trotz des komischen Namens und der groben Grafik zählt dieses Spiel zu den Klassikern des Neo Geo. Es verfolgt dasselbe Konzept wie *Contra* und ist vollgepackt mit Action und schwierigen Levels. Einige der Entwickler sollen danach an *Metal Slug* gearbeitet haben.



ZED BLADE 1994

■ *Operation Ragnarok*, der Titel, unter dem *Zed Blade* auch bekannt ist, ist einer der vergessenen Hits für das SNK-Gerät. Es spielt nicht in derselben Liga wie *Blazing Star* oder *Viewpoint*, aufgrund seines Exklusivstatus ist es aber auf jeden Fall einen Blick wert. Die Grafik war 1994 eine Augenweide.



WINDJAMMERS 1994

■ In diesem Sportspiel müsst ihr eine Scheibe ins Tor eures Gegners bugsieren. Vom Grundkonzept basiert der Titel auf dem Klassiker *Pong*, wie in der Vorlage kommt mehr Spaß auf, wenn ihr gegen einen menschlichen Spieler antretet. Verrückte Power-ups und Trickshots sorgen für mehr Tiefe.



NEO DRIFT OUT: NEW TECHNOLOGY 1996

■ Mit echter 3D-Grafik kam die Hardware des Neo Geo nicht zurecht, also setzten Rennspiele wie dieser Rallyetitel von Visco auf eine feste Perspektive. Dank flüssiger Steuerung, kurzen Kursen und authentischer Rally-Erfahrung eignet er sich bestens für ein paar Runden.



NIGHTMARE IN THE DARK 2000

■ Diese Mischung aus *Bubble Bobble* und *Don Doko Don* wartet mit einem tollen Soundtrack auf. Der optische Stil von *Nightmare in the Dark* erinnert an die Werke von Tim Burton. Es ist eine Schande, dass dieses Modul von AM Factory von den meisten Spielern ignoriert wurde.



» Der AV-Ausgang früherer Neo Geos war qualitativ besser.

► besonders luxuriöse Hardware-Varianten der SNK-Konsole auf den Markt gebracht. Auf das Consolized MVS folgte das CMVS Slim. Beide Geräte stecken in einem stabilen Holzgehäuse. Die neueste Kreation ist das Analogue NEO, das ein CMVS mit zwei Joysticks in einem großen Holzkörper kombiniert. Sämtliche Konsolen verfügen über RGB-, Komponenten-, S-Video- und Composite-Ausgang und laufen damit auf quasi jedem erdenklichen Fernsehgerät. Christopher gerät bei der Beschreibung seiner Premium-Hardware ins Schwärmen: „Jedes einzelne Analogue CMVS wird sorgfältig von Hand gefertigt. Jedes Stück Holz wird von unserem Schreiner sorgfältig ausgewählt, wir verwenden nur die Stücke mit den schönsten Maserungen.“

Mit der wichtigste Antrieb für Christopher, die Luxusvarianten zu fertigen, war ironischerweise die Kostspieligkeit der AES-Module: „Die ganze Neo-Geo-Spielebibliothek auf einem AES zu sammeln, ist unglaublich teuer. Bei einem MVS sind die Spiele nicht nur leichter zu finden, sie kosten auch nur einen Bruchteil. Von allen Neo-Geo-Plattformen ist die MVS-Bibliothek auch die kompletteste. Die beste Lösung lautet daher, gleich mit einem MVS einzusteigen. Das Problem ist jedoch, dass ihr entweder ein Automatengehäuse oder ein selbstgebasteltes Supergun-System benötigt, um damit spielen zu können. Das wiederum ist für die meisten ein Knock-out-Kriterium.“

Mit seiner kleinen Firma nimmt Christopher dem interessierten MVS-Spieler diese Arbeit ab und verpackt das System mit Zusatzkomfort in Form der neuen Videoausgänge in ein ansprechendes, luxuriöses Gehäuse. Das Resultat kann sich sehen lassen und dürfte den größten Blickfang in jeder Neo-Geo-Sammlung darstellen.

Im Jahr 2012 schien es so, als wolle SNK Playmore seiner berühmten Spielekonsole neues Leben einhauchen. Beim Neo Geo X, unter Lizenz hergestellt vom US-Unternehmen Tommo, handelt es sich um einen Handheld mit Dockingstation. Die wiederum hat eine verblüffende Ähnlichkeit mit der originalen AES-Konsole, auch der mitgelieferte Joystick sieht wie sein Vorbild aus den 90ern aus.

Was jedoch die glorreiche Wiederauferstehung einer totgeglaubten Marke werden sollte, ende-

te in einem Streit vor Gericht, weil SNK Playmore von Tommo verlangte, das Gerät aus dem Verkauf zurückzuziehen und die Produktion einzustellen. Das könnte an der schlechten Qualität des Geräts liegen, das technisch alles andere als beeindruckt und im Prinzip nur ein Emulator ist. Aktuell ist es allerdings immer noch verfügbar, wie auch Andy Pearson, General Manager beim Hauptverkäufer des Neo Geo X im UK, bestätigt. „Wir verkaufen es weiterhin ganz regulär. Alle Konsolen enthalten die neueste Firmware, die viele Probleme löste.“

Im August 2015 wurde SNK Playmore von chinesischen Investoren aufgekauft. Ihre Absicht ist es, mit den vielen Marken ein Medienimperium aufzubauen, das neben Spielen auch Animes, Filme und vieles mehr abdecken soll. Nur die Zukunft kann zeigen, ob diese Vision Wirklichkeit wird. Eine zweite Hardcore-Luxus-Konsole wie das Neo Geo ist aber von der neuen SNK Playmore mit Sicherheit nicht zu erwarten.

Das sieht auch James so: „Eine Konsole, die einzig und allein für Spiele gedacht ist und sich nur an eine Hardcore-Fanbase richtet, ist mehr als unwahrscheinlich. Das Gerät, das dieser Idee derzeit am nächsten kommt, ist wohl die PlayStation Vita. Sie ist eine Bastion für typische Japan-Spiele. Das ist aber nicht dassel- ►

» Jedes Gerät wird sorgfältig von Hand gefertigt. «

CHRISTOPHER TABER

Wusstet ihr schon?

■ *Samurai Shodown V Special* war 2004 das letzte offiziell von SNK veröffentlichte Spiel. Es wurde auf einer 708-Megabit-Cartridge ausgeliefert.



» Die Reset-Taste durfte auf Konsolen dieser Zeit nicht fehlen.



ARCADE-PERFEKTION

Sammler-Interview

Der Sammler Vinnie Stokes spricht mit uns über seine Liebe zur SNK-Konsole.



RG: Was hat dich zum Sammeln des Neo Geo AES gebracht?

VS: Schon als Teenager wollte ich immer ein Neo Geo haben, konnte es mir aber nicht leisten. In der Spielhalle war das Neo Geo immer das Highlight. Ich liebte *Super Sidekicks*.

RG: Wie groß ist deine Sammlung? Ist sie komplett?

VS: Eigentlich ist sie sogar recht klein, es sind rund 15 Spiele. Ich besitze auch noch ein Neo Geo Pocket, Colour (mit Spielen), CD, Neo Geo X und einen echten Automaten, in dem sich eine 150-in-1-Cartridge befindet.

RG: Warum ist das Neo Geo als Sammelobjekt immer noch so beliebt?

VS: Für viele Sammler stellt es die ultimative Arcade-Erfahrung der 90er dar. Nur echte Spieler und

Liebhaber können es rechtfertigen, so viel Geld für das Sammeln auszugeben.

RG: Sind die Spiele ihre hohen Preise wirklich wert?

VS: Alles hat seinen Preis. Aber die Neo-Geo-Spiele sind ihn wirklich wert. Wenn du echte Arcade-Qualität suchst, führt kein Weg daran vorbei.

RG: Wie schlägt sich das Neo Geo CD im Vergleich?

VS: Ich besitze zwar eine CD-Konsole, benutze sie aber nicht. Echte Module kann eben nichts ersetzen.

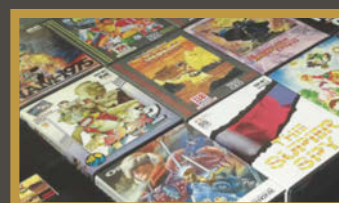
RG: Welche Spiele würdest du preisbewussten Sammlern empfehlen?

VS: Es gibt zahlreiche Titel im Bereich von 50 bis 80 Euro. Hauptsächlich sind das aber Prügelspiele.

Super Sidekicks ist Pflichtprogramm für Fußballfans.

RG: Hältst du das Neo Geo X für einen guten Kompromiss, wenn man nur günstig die Spiele erleben möchte?

VS: Das Neo Geo X in meiner Sammlung habe ich bisher nicht mal ausgepackt. Hier halte ich es wie bei der CD-Variante: Es gibt nichts Schöneres, als das Originalmodul in den Schacht zu schieben und das Gerät einzuschalten.



Wusstet ihr schon?

■ Das Neo Geo konnte aus 65.536 verfügbaren Farben bis zu 4.096 gleichzeitig darstellen.

Neo Geo: Die Alternativen

Ihr seid nicht bereit, mehrere Tausend Euro für ein Neo Geo und die Spiele auf den Tisch zu legen? Wir sagen euch, auf welchen Plattformen ihr günstiger fündig werdet.

1 METAL SLUG ANTHOLOGY PSP

PSP: 20 Euro
Neo-Geo: 6.000 Euro

PRO: Sechs Neo-Geo-Spiele, Bonus-Art und ein Entwickler-interview **CONTRA:** Recht lange Ladezeiten ★★★★★

6 METAL SLUG X PLAYSTATION

PlayStation: 40 Euro
Neo-Geo: 1.000 Euro

PRO: Perfekt portiertes Gameplay, zusätzlicher Combat School Challenge Mode **CONTRA:** Beschnittene Animationen, lange Ladezeiten, schwache Soundeffekte ★★★★★

2 METAL SLUG 3 XBOX

Xbox: 10 Euro
Neo-Geo: 750 Euro

PRO: Zwei Bonus-Szenarios **CONTRA:** Continue schickt euch zurück an den Levelanfang ★★★★★

7 THE KING OF FIGHTERS COLLECTION: THE OROCHI SAGA PS2

PS2: 40 Euro
Neo-Geo: 400 Euro

PRO: Fünf Spiele, freischaltbare Musik und Galerien **CONTRA:** Leicht gestreckter Bildschirm, vereinzelte Audio-Bugs ★★★★★

3 SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1 PSP

PSP: 30 Euro
Neo-Geo: 6.000 Euro

PRO: 16 Neo-Geo-Spiele, viele Genres abgedeckt **CONTRA:** Hohe Ladezeiten, etwas zu langsam ★★★★★

8 GAROU: MARK OF THE WOLVES DREAMCAST

Dreamcast: 50 Euro
Neo-Geo: 650 Euro

PRO: Freischaltbare Galerie, verbesserter Soundtrack **CONTRA:** Ausgetauschte Spracheffekte, vereinzelte Slowdowns ★★★★★

4 THE KING OF FIGHTERS '97 SATURN

Saturn: 30 Euro
Neo-Geo: 100 Euro

PRO: Originalgetreuer Port, toller Soundtrack **CONTRA:** Lange Ladezeiten, leicht gedämpfter Sound ★★★★★

9 TWINKLE STAR SPRITES DREAMCAST

Dreamcast: 100 Euro
Neo-Geo: 300 Euro

PRO: Verbesserter Soundtrack, optionaler Slowdown **CONTRA:** Viele Extras der Saturn-Version fehlen ★★★★★

5 SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS XBOX

Xbox: 15 Euro
Neo-Geo: 300 Euro

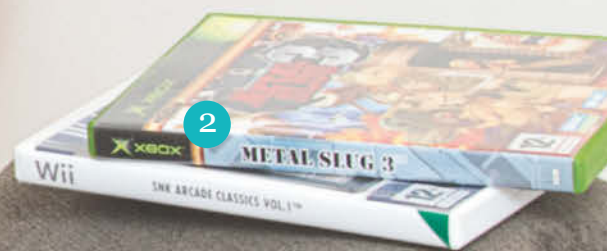
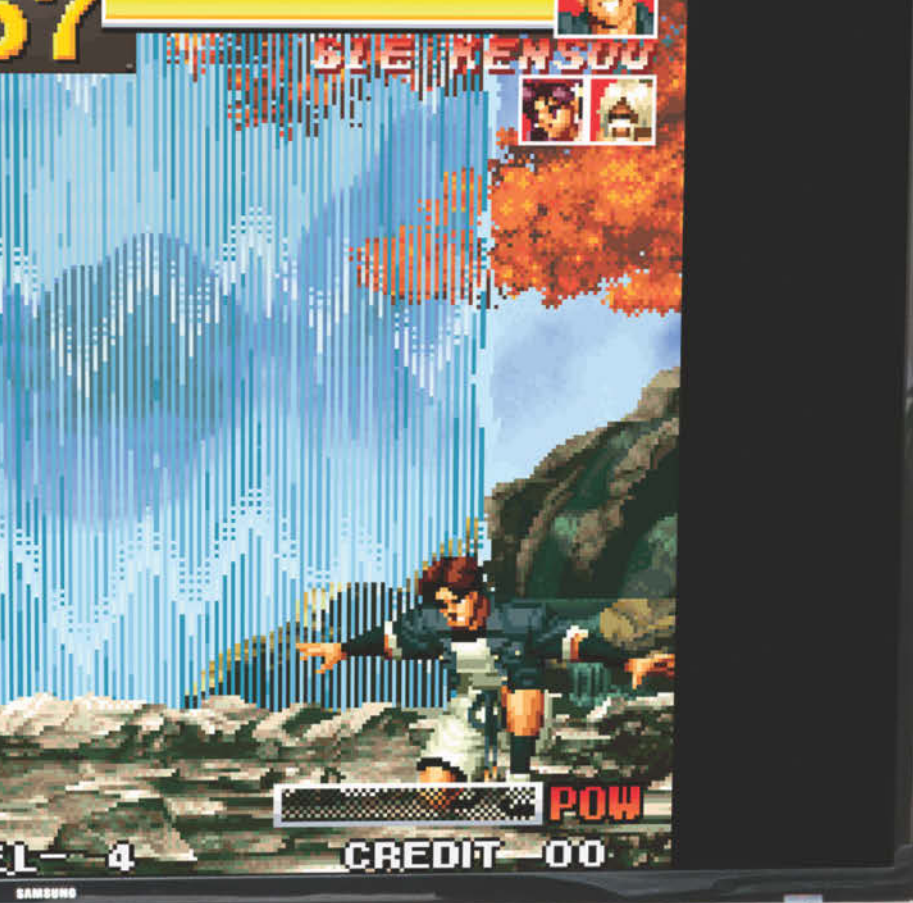
PRO: Hochauflösendes HUD, Online-Modus (Server offline) **CONTRA:** Nur wenige Extras ★★★★★

10 NEO-GEO X

Neo Geo X: 200 Euro
Neo-Geo: 600 Euro

PRO: Optische Kopie der Konsole inklusive Joystick, HDMI, 20 mitgelieferte Spiele, zusätzliches Handheld-Gerät **CONTRA:** Relativ teuer, Spielenachschub eingestellt, schwacher Handheldscreen, billig anmutendes Gehäuse ★★★★★

Besonderen Dank an The National Videogame Arcade und Vinnie Stokes, die uns ihre Konsolen für Fotos zur Verfügung stellten. Weitere Informationen findet ihr auf Vinnies Facebook-Seite Game Gear Group.



ARCADE-PERFEKTION

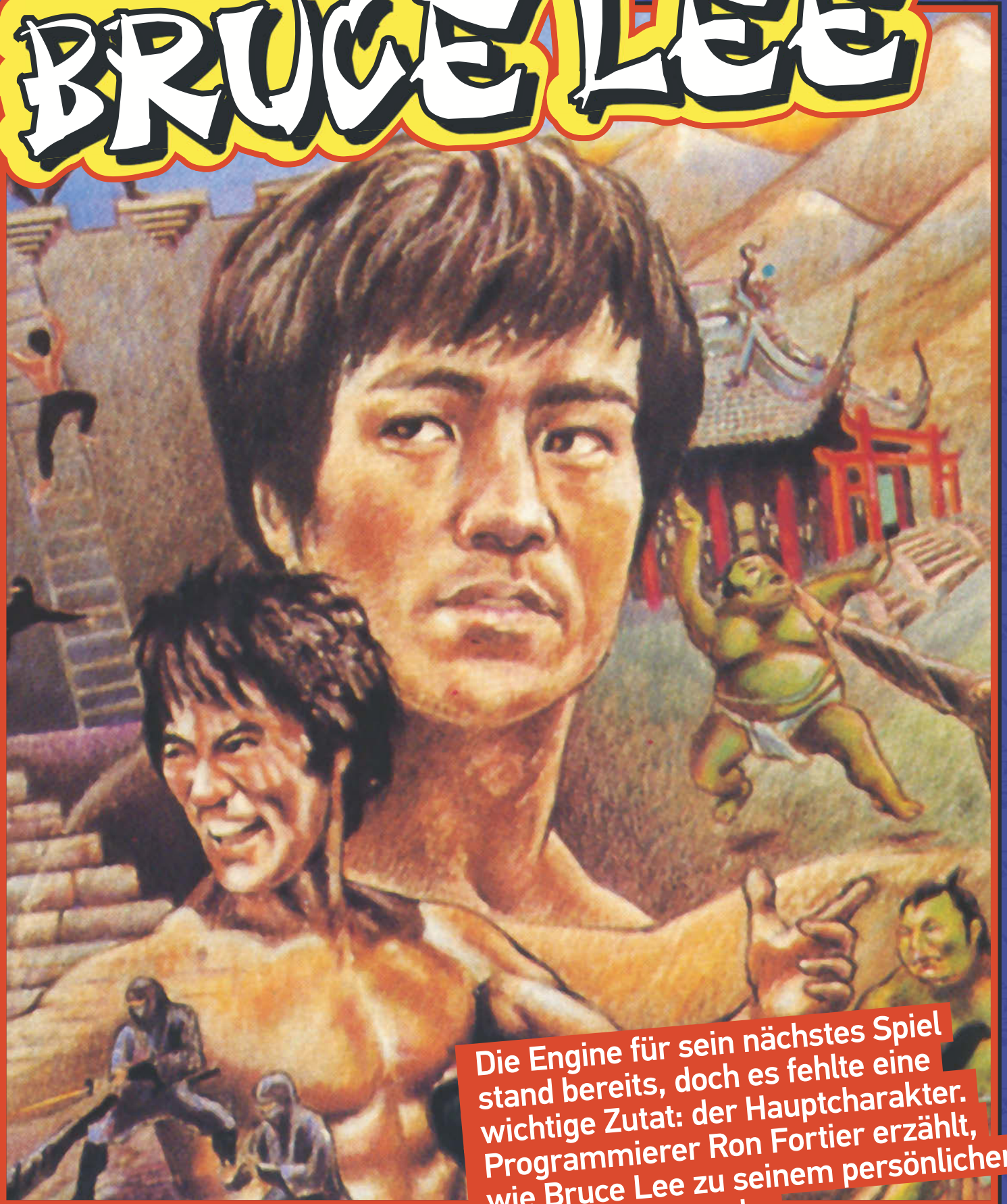
► be. Das Neo Geo war eine Konsole, die das Spielhallenerlebnis nach Hause brachte. Mit dem, was Spielhallen heute sind – oder vielmehr, was sie nicht mehr sind – bezweifle ich, dass es jemals eine weitere Konsole dieser Art geben wird.

Auch Jeremy weint dem Neo Geo hinterher: „Es war in vielerlei Hinsicht unwiderstehlich exklusiv“, fasst er zusammen. „Hauptsächlich waren es der Preis von Konsole und Spielen und die damit verbundene Unerreichbarkeit für Kinder und Jugendliche. Es teleportierte die Spielhalle ins eigene Wohnzimmer. Heutzutage ist aber die Spielhalle längst zu Hause angekommen – kein Mensch muss sich heute abends über die Leistung seines NES ärgern, wenn er tagsüber in der Spielhalle war.“

Eines kann man SNK nicht nehmen: Das Unternehmen ging mit dem Neo Geo einen komplett anderen Weg als die Konkurrenz. Sie forderten enorm hohe Konsolen- und Modul-Preise und konzentrierten sich auf einige wenige Genres, allen voran die Prügelspiele. Diese Kombination machte das Neo Geo einzigartig und schwer verkäuflich – und zu einem Mythos, der auch 25 Jahre nach seiner Gründung nichts an Faszination verloren hat.



BRUCE LEE



Die Engine für sein nächstes Spiel stand bereits, doch es fehlte eine wichtige Zutat: der Hauptcharakter. Programmierer Ron Fortier erzählt, wie Bruce Lee zu seinem persönlichen 8-Bit-Helden wurde.



Is sich der Datasoft-Programmierer Ron Fortier nach der Konvertierung von Zaxxon auf Atari 400/800 Gedanken über sein

nächstes Spiel machte, hatte er bereits ziemlich genaue Vorstellungen. Die Engine war jedenfalls schon fertig, bevor er überhaupt die Freigabe für das neue Projekt erhielt. Klar war jedoch: Es sollte ein Lizenztitel werden – nur, zu welcher Vorlage?

„Ich programmierte eine Spiele-Engine, ohne zu wissen wofür. Der Spieler konnte umherlaufen und mit dem Hintergrund interagieren, aber es fehlte mir noch der Hauptcharakter beziehungsweise das Thema. Es war für mich eher ein Sandkasten, eine Testumgebung, ob mein angedachter Mix aus Mix aus Puzzle und Action aus technischer Sicht so funktioniert, wie ich es mir vorstellte.“ Später sollte aus diesem Grundgerüst der Karate-Plattformer *Bruce Lee* entstehen. Ron fährt fort: „Wir wussten, es würde etwas Besonderes werden. Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee. Der Name war allen bekannt, und er weckte sofort Erwartungen an das Spielprinzip.“

Die Vorarbeit für das Spieldesign leistete Ron, während er die genaue Funktionsweise des 8-Bit-Atari-Computers ergründete. „Der Ursprung des Spielprinzips geht auf Nachforschungen zu den ANTIC-, CTIA- und GTIA-Prozessoren zurück. Ich war fasziniert davon, wie sie die Kollisionsabfrage mit Hilfe von Farben bewerkstelligten. *Bruce Lee* musste in 32 KB passen. Der Prozessor lief



» Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee.«

RON FORTIER

nur mit 0,8 MHz, da zählte also jeder einzelne Taktzyklus.“ Entwickelt wurde *Bruce Lee* für den Atari allerdings auf einem Konkurrenzsystem, dem Apple II. Ron erklärt das Fremdgehen: „Es steckte schließlich in beiden System ein 6502-Prozessor. Da der Code nichts mit dem Betriebssystem zu tun hatte, konnten wir ihn ohne Probleme vom Apple II auf den Atari übertragen.“

Die generelle Spielmechanik schaute sich Ron von den Bruce-Lee-Filmen und dem Martial-Arts-Genre ab: „Ich war damals ein großer Fan des Genres und kannte mich gut darin aus.

Die drei Grundmechaniken waren klar: Plattform-Erkundung, Timing und Kämpfe. Ich wollte auch, dass Grafik und Sound den Spieler zum Erforschen und Interagieren animieren. Diese Kernmechaniken gaben dann das Design vor.“

Ein großes Problem war der geringe Speicher, wie uns Ron verrät: „Der Grafiker Kelly Day und ich arbeiteten an den Animationen, und die mussten exakt in den hierfür vorgesehenen Speicher passen. Als Kelly die Grundposen so weit hatte, machte ich mich per Code an die Animationen. Schon die Änderung im Timing

MAKING OF: BRUCE LEE



FAKTEN

- » PUBLISHER: DATASOFT
- » ENTWICKLER: RON FORTIER UND KELLY DAY
- » ERSCHIENEN: 1983
- » PLATTFORM: ATARI 8-BIT
- » GENRE: PLATTFORMER/BEAT-EM-UP



BRUCE LEE GRUNDWISSEN

■ Die 20 herausfordernden Levels von *Bruce Lee* bieten eine gesunde Mischung aus Hüpfspiel und Beat-em-up. Auf dem Weg zu eurem Ziel – ihr sollt einem bösen Zauberer das Handwerk legen – lässt euch das Spiel viele Freiheiten. Obwohl ihr mit Laternen Tore öffnet, steht ihr häufig vor Situationen, in denen ihr nach Wahl kämpfen oder flüchten könnt.

MARTIAL-ARTS-SPIELE-HELP

Weitere Spiele mit Bruce Lee in der Hauptrolle.



BRUCE LEE LIVES

SYSTEM: PC JAHR: 1989

■ Erwartet von *Bruce Lee Lives* vieles, aber bloß keinen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel fängt schwer an und wird... noch schwerer. Eure Angriffe erfordern eine perfekte Positionierung zu den Gegnern, die wiederum schnell lernen, eure Lieblingsattacken zu kontern. Mit etwas Übung ist es dennoch machbar.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

SYSTEM: Diverse JAHR: 1993

■ Aus dem gleichnamigen Film gingen gleich zwei Spiele hervor: Für Mega Drive, SNES und Jaguar erschien ein Prügler, der sich auf die besten Filmszenen konzentriert. Für Master System und Game Gear kam ein Plattformer mit Schlüsselmomenten aus Bruces Leben. Beide Umsetzungen sind brauchbar.



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

SYSTEM: Xbox JAHR: 2002

■ Ursprünglich sollte dieser Titel der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Spielen sein. Die Entwickler taten jedoch alles dafür, dass daraus nichts werden sollte: Grafik und Sound waren mies, das grauenhafte Zielsystem gab dem Spiel den Rest.



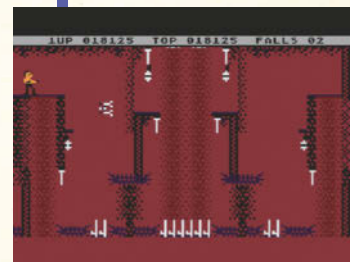
BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

SYSTEM: Game Boy Advance JAHR: 2003

■ Im Kern ist *Return of the Legend* ein spielbarer Bruce-Lee-Film. Ihr steuert Hai Feng, einen Mann, der sich an seinem Meister rächen möchte. Soundtrack, Outfits und ikonische Kampfmoves – dieses Spiel ist Beat-em-up-Fanservice pur.



» [Atari 8-Bit] Mit Laternen öffnet ihr neue Durchgänge.



» [Atari 8-Bit] Dieser gegenlose Abschnitt erfordert pixelgenaue Sprünge.

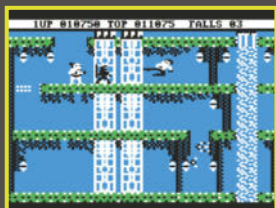
KONVERTIERUNGEN

So schlug sich *Bruce Lee* auf anderen Plattformen.



COMMODORE 64

■ Ein originalgetreuer Port – wie zu erwarten, wenn er direkt aus der Feder des ursprünglichen Programmerteams stammt. Es läuft sogar besser als auf dem Atari und hört sich besser an.



APPLE II

■ Kelly Day leistete bei der Anpassung der Grafiken vom Atari auf den Apple II mit seiner begrenzten Farbpalette beste Arbeit. Ansonsten kopiert der Port genau das Original.



PC

■ Die Umsetzung von *Bruce Lee* für den PC spielt sich richtig gut. Die Steuerung ist gelungen, die Kollisionsabfrage auf den Punkt und die Animationen flüssig. Nur die Farben sind zu grell.



PCJR

■ Auf dem IBM-System erhaltet ihr durch den 16-Farben-Modus den insgesamt besseren PC-Port. Ansonsten sind beide Versionen nahezu identisch. Komischerweise ist Green Yamo hier blau.



ZX SPECTRUM

■ Die ungewöhnlich schnellen Flying Kicks sind ungewohnt. Abseits der Mechaniken ist die Umsetzung für den Spectrum aber durchaus solide und auf jeden Fall einen Blick wert.

► einer Bewegung um eine Sechzigstelsekunde führte dazu, dass sich der Held anders anfühlte.“

Anders als in Rons *Zaxxon*-Adaption steuerte die Grafiken für die Charaktere – dazu zählte auch ein schwarzgekleideter Ninja – Kelly Day bei. Zu dieser Zeit fing man bei Data-soft gerade damit an, mit Grafikeditoren zu arbeiten: „Alle wussten, dass Programmierer ganz schreckliche Grafiker waren. Also entschied man sich dazu, lieber Spezialisten an die neuen Werkzeuge zu lassen. Kelly war ein begnadeter Künstler, der sich bestens mit den Limitierungen der Hardware auskannte und diese für seine Zwecke auszureizen wusste.“

Auch mit den sogenannten Player-Missile-Grafiken des Ataris, am

ehesten mit Sprites zu vergleichen, kannte sich Kelly Day aus. Ron beschreibt die damalige Herausforderung: „Wenn man die einzelnen Missiles nebeneinander positionierte, konnte ein guter Grafiker einen einfarbigen Charakter wie den Ninja erschaffen. Kellys Arbeit war angesichts der Limitierung einfach nur unglaublich. Er musste mit der geringen Auflösung klarkommen und konnte die Hintergrundgrafiken nur aus einer vorgegebenen Zahl von Zeichen aufbauen. Diese Zeichen musste er sich also so ausdenken, dass er möglichst viele Hintergründe daraus basteln konnte.“

Während Kelly für die Hintergründe sorgte, bastelte Ron die interaktiven Levels. Zu diesem Zweck hatten die beiden Regeln entwickelt,



» [Atari 8-Bit] Die Stacheln würden Bruce einen grauisigen Tod bescheren.

die über die möglichen Interaktionen mit bestimmten Elementen Auskunft gaben. Also etwa, an welchen Stellen Bruce Lee klettern kann, dass er nicht durch bestimmte Objekte hindurchlaufen darf, und so weiter. Als sie das geklärt hatten, machte sich Kelly an die Arbeit und erstellte den zunächst statischen Level. Jon fährt fort: „Für das Basislayout griff er auf Skizzen zurück. Er zeichnete die Grafiken für die Hintergründe und gab sie mir als Speicherblöcke, die ich wiederum zum Leben erweckte. Ein eigens erstelltes Programm erleichterte mir die Animationen des Spielers und der Hintergründe.“

Sprünge, Schläge und Tritte bestanden aus spezifischen Sequenzen von Frames. Jede von ihnen bewegte Bruce oder die Charaktere in einer bestimmten Weise durch die Szenerie. Das Hintergrund-Animationssystem ließ die statischen Bildschirme lebendig wirken. Alle Trigger, Puzzles und so weiter mussten einzeln angepasst werden. Die Szenen hatten alle ein vorgegebenes Timing, sodass der Spieler seine Aktionen genau planen und sich bis zur nächsten sicheren

Stelle vorkämpfen konnte. Das Design war auf ein Hindernis je Bildschirm und zahlreiche Hürden für einen ganzen Level ausgelegt.

Die Gestaltung der Levels verlangte den beiden Entwicklern alles ab, wie Ron erklärt: „Wenn ich eine neue Grafik brauchte, um ein Puzzle zu erstellen, erstellte Kelly diese für mich, und sie überschrieb dann einen bestehenden Teil des Hintergrunds. Stacheln, Fackeln, die Geschwindigkeit von Laufbändern und die Eigenschaften von feindlichen Charakteren – all das musste mit jeder Änderung neu abgestimmt werden.“ Das Leveldesign orientierte sich auch immer ein wenig daran, was wie gut funktionierte. Dafür spannten Jon und Kelly ihre Kollegen aus anderen Abteilungen bei Datasoft ein: „Die internen Entwicklungsteams saßen alle nur wenige Meter auseinander, wir testeten die Spiele immer untereinander. Als mehr und mehr Levels spielbar wurden, schälten sich die beliebtesten Elemente der Tester heraus, und diese bauten wir dann verstärkt in den noch folgenden Levels ein.“

Zum Feintuning der Levels gehörte auch, sich Gedanken über die Ein- und Ausgänge sowie die Interaktionen der Gegner mit der Umgebung zu machen. „Gleich nachdem ich die Hintergründe auswählte, überlegte ich mir, wo ich den Ninja und den Green Yamo platziere. Ich wollte, dass die Gegner ein festes Element des Spiels sind – also war es wichtig, dass sie Bruce auch verfolgen können. Die Platzierung solcher Elemente hat sich häufig geändert. Auch musste es Sinn ergeben, an welcher Stelle Bruce den nächsten Bildschirm betritt. Einige Abschnitte sollten einfacher ausfallen, damit der Spieler auch mal verschlafen kann. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.“

Zusätzlich wollte Ron animierte Kulissen wie Wasserfälle und bewegliche Elektrofallen in die Levels einbauen. „Das Geniale an Zeichensatz-Animation ist, dass du ein Zeichen veränderst, und überall auf dem Bildschirm sieht man die Ände-

» Einige Abschnitte sollten einfacher und ruhiger ausfallen. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.«

RON FORTIER

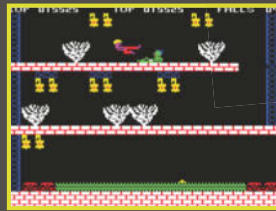


» [Atari 8-Bit] Die Levels sind gespickt mit Geschicklichkeitstests.



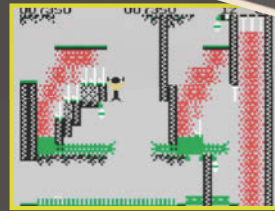
SCHNEIDER CPC

■ Wie auch der C64-Port emuliert die Schneider-Version das Original sehr ordentlich. Die Farben sind etwas heller, der Sound etwas schwächer, und die Gegner stecken mehr ein.



BBC MICRO

■ Bei der ilastischen und hellen Farbgebung wirkt der Held wie ein Fremdkörper. Schlimmer ist aber, dass in dieser Version der Ninja und einige andere Gameplay-Elemente komplett fehlen.



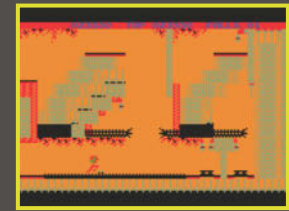
MSX

■ Die MSX-Konvertierung erinnert stark an das Original und kann auch bei der Geschwindigkeit mithalten. Die Gegner vertragen jedoch mehr Treffer und Yamo greift auch beim Klettern an.



PC-88

■ Über der Erdoberfläche heben sich Bruce, der Ninja und (der blaue) Yamo genügend von den Hintergründen ab. In den Untergrund-Levels sind sie jedoch kaum zu erkennen.

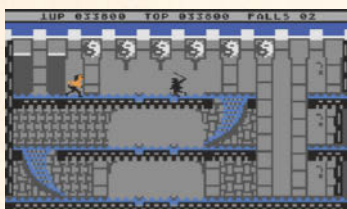


FM-7

■ Auf den ersten Blick ist Bruce Lee auf dem FM-7 identisch zum PC-88-Port. Aus vermutlich technischen Gründen ist die Steuerung jedoch unbrauchbar, außerdem flackert das Spiel.



» [Atari 8-Bit] Der grüne Sumoringer und der schwarze Ninja warten schon auf Bruce.



» [Atari 8-Bit] Kämpfen oder Flüchten? Bruce Lee lässt euch häufig die Wahl.



» [Atari 8-Bit] Der Zauberer versucht Bruce mit Magie aufzuhalten.

rung. Ich musste also gerade mal acht Bytes im Speicher verschieben, und ein ganzer Abschnitt des Bildschirms schien sich zu bewegen. Das war viel schneller, als diesen ganzen Bildschirmbereich zu verändern. Die Zeichensatz-Animationen kombiniert mit Hardwarekollisionen erlaubten es mir, Bruce mit animierten Hintergründen interagieren zu lassen.“

Die brachialen Kämpfe zwischen dem Protagonisten und seinen Gegnern erforderten nicht weniger Arbeit seitens Ron. „Ich erstellte eine Finite State Machine (Endlicher Automat; im Prinzip eine Wenn-dann-Routine, Anm. d. Red.) für jedes Zeichen, also für Leerlauf, Attacke, Schlag und Tritt. Ich programmierte die FSM so, dass sie den Status jedes Zeichens von der Position der Spielfigur abhängig macht. Da jedes Zeichen unabhängig war, konnte ich auf einfache Weise die Triggermechanismen verändern.“

Als Nebenprodukt aus dem zusätzlichen Programmieraufwand entstand auch ein einzigartiger Zwei-Spieler-Modus: „Den Titel für zwei

menschliche Spieler zu designen, war unmöglich. Stattdessen konnte aber ein Freund einen der Gegner übernehmen und den Hauptcharakter ärgern. Die NPCs per Joystick steuern zu lassen, war kein großer Aufwand.“

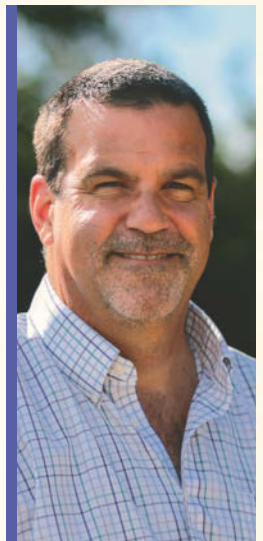
Viel Wert legte Ron auch auf die Austarierung des Schwierigkeitsgrads von Bruce Lee: „Jeder Designer zielt darauf ab, in seine Titel sowohl einfache als auch schwere Abschnitte einzufügen. Weder möchte man, dass der Spieler einfach durch die Levels durchlaufen kann, noch möchte man ihn frustrieren. Zum Glück hatte ich ein Entwicklungssystem, mit dem ich Änderungen schnell ausprobieren und auf ihre Tauglichkeit prüfen konnte.“

Besonders schöne Erinnerungen hat Ron auch an die Zeit nach der Veröffentlichung von Bruce Lee, was vor allem mit den Verkaufszahlen der Atari-Version und den darauf folgenden Konvertierungen zu tun hat: „Ich war von dem Erfolg überwältigt. Es war eines der Spiele, die jeder besaß. Die erste Umsetzung war die für den C64. Weil der Commodore mehr RAM und

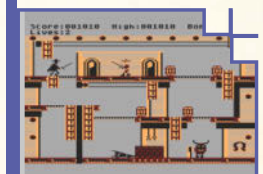
25 Prozent mehr CPU hatte, entschied ich mich dazu, einfach einen Atari-Emulator zu schreiben. Die Versionen für Apple, PC und PCjr wurden ebenfalls intern gestemmt, ich konnte also mit den Programmierern zusammenarbeiten. Im Gegensatz zur MSX-Fassung: Da die Kommunikation mit dem externen Team damals noch umständlicher war, konnten wir nicht so viel zur Qualität beitragen.“

Ob er im Nachhinein irgendetwas an Bruce Lee ändern würde? Obwohl er sehr stolz auf sein Spiel ist, fällt Ron auf Anhieb ein Punkt ein: „Der damalige Datasoft-Chef kam nicht ganz mit dem Spiel zurecht und forderte mich auf, es ein wenig zu entschärfen. Hätte ich die Wahl gehabt, hätte ich nichts daran geändert. Trotzdem habe ich mit Bruce Lee ein Spiel geschaffen, das ich auch selber spielen wollte. Am Ende hat es sich also gelohnt. Und wenn sich das Team auch nach Release noch freiwillig mit einem Spiel beschäftigt, ist das wirklich kein schlechtes Zeichen.“

Vielen Dank an Ron Fortier für seine Unterstützung.



» Vor Bruce Lee arbeitete Ron Fortier am Atari-Port von Zaxxon.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CONAN: HALL OF VOLTA
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1984

THE GOONIES
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1986

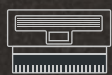
ZORRO (BILD)
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1985

李小龍

Magnavox ODYSSEY



GAMING BEGANN DAMIT



Als erstes Gerät überhaupt verwandelte das im August 1972 veröffentlichte Magnavox Odyssey den Fernseher in eine interaktive Gamingplattform. Retro Gamer erzählt die Geschichte der ersten kommerziellen Spielekonsole.



PLATTFORM: MAGNAVOX ODYSSEY

In den 50er und 60er Jahren war das Fernsehen als aufkommendes Massenmedium noch die höchste Form der Wohnzimmer-Unterhaltung. Heute ist es ganz normal, seine PS4 oder Xbox One an die Glotze anzustöpseln und mit dem Gamepad bewaffnet in fremde Welten einzutauchen. Doch wie jede andere Neuheit benötigte auch das interaktive Heimvergnügen eine Pionierleistung. In diesem Fall kam sie aus Nashua im US-Bundesstaat New Hampshire. Dort fasste im August 1966 ein unscheinbares Team von Elektroingenieuren den Entschluss, den Fernseher erstmals als Ausgabemedium einer Spielekonsole zu nutzen. Als eine kleine Gruppe in jenem Sommer ihre Arbeit aufnahm, hatte ihr Projekt noch nicht mal einen Namen. Geleitet wurde sie von Raph Baer; der 2014 im Alter von 92 Jahren verstorbene Ingenieur gilt heute als Pionier der Videospiele. ▶





» Ralph Baer verstarb im Dezember 2014.

Im Jahr 1950 arbeitete Ralph Baer für den Rüstungskonzern Loral Electronics Corporation in New York. Zwei Jahre zuvor hatte er als Erster in den USA einen Bachelor-Abschluss im Fachbereich Fernsehtechnik erreicht. Damit zählte er damals zu einem erlesenen Kreis von US-Ingenieuren, die sich auf diese sich stetig ausbreitende Unterhaltungstechnologie spezialisiert hatten. Noch während der Entwicklung seines ersten und einzigen TV-Geräts hatte Ralph eine Eingebung.

Als er sich gerade unter elektronischen Gesichtspunkten mit dem Testequipment beschäftigte, das Linien und Schachbrettmuster auf dem Bildschirm erzeugte, fragte er sich, ob er die Schaltkreise zu einem Spiel auf dem TV erweitern oder gar direkt ins TV-Gerät einbauen könnte. Diese clevere Idee sollte der Ursprung für eine Unterhaltungsform werden, die heute jedes Jahr Milliarden umsetzt. In einer perfekten Welt, die Ralphs Vision geteilt hätte, wären Kinder in den 50er Jahren damit aufgewachsen, von *Fury* jederzeit auf ein Spiel umzuschalten – am Samstagmorgen, oder wann immer *Fury* damals lief.

Doch Sam Lackoff, der Chefingenieur der Firma, hatte etwas dagegen. Er sagte Ralph, dass er bei seinem TV-Projekt hinter dem Plan liege und aufhören solle, Zeit zu vergeuden. Als damals 28-Jähriger, noch weit unten in der Hierarchie, konnte sich Ralph gegen Lackoff nicht durchsetzen. In den nächsten 16 Jahren hatte Ralph mehrere Engagements bei verschiedenen Rüstungsfirmen. Bei Loral stieg er zunächst zum Chefingenieur auf, wurde Vice President fürs Ingenieurswesen bei Transiron und schließlich Geschäftsbereichsleiter von Sanders Associates. Dort unternahm er den nächsten Schritt, seine Vision wahr werden zu lassen.

Ende August 1966 trat Ralph eine Geschäftsreise für Sanders an. Da sich sein Kollege verspätete, sinnierte er am Busbahnhof über neue Ideen für Schaltkreise nach und kam auf seinen eigentlich längst abgehakten Einfall aus dem Jahr 1951 zurück. Ralph machte sich Notizen für sein Vorhaben, einen gewöhnlichen Fernsehapparat in ein interaktives Spiele-Gerät zu verwandeln.

» Das Magnavox Odyssey erschien 1972 mit einer Reihe unterschiedlicher Spiele.



Nach seiner Rückkehr ins Büro bei Sanders am 1. September 1966 erweiterte Ralph seine Notizen zu einem vielseitigen Konzeptplan. Darin war genau beschrieben, wie der Fernseher mit einer „Box“ verbunden wird, die um die 25 Dollar kosten sollte. Das Dokument umfasste auch konkrete Ideen dafür, wie und welche Art von Spielen auf der Box laufen sollen. Aufgeführt waren dort die Kategorien Action, Kunst, Bildung, Brettspiel, Kartenspiel, Sport und „Spiel-Kontrolle“, worin beschrieben war, dass die Konsole quasi spielunterstützend fungieren und beispielsweise das Würfeln in Titeln wie *Dungeons & Dragons* übernehmen sollte. Damit stand das Grundkonzept für Ralphs bahnbrechende Idee – aber es gab noch viele Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

BATTERIEFACH

■ Es gab auch ein optionales Netzteil, aber die meisten Besitzer betrieben das Gerät mit sechs C-Batterien. Ein Satz lag der Konsole bei.

» Während Ralph an einem TV-Gerät arbeitete, hatte er eine Eingebung: Was wäre, wenn man die Schaltkreise zu einem Spiel erweitern könnte?«

1966 verfügten Fernseher nicht wie heute über diverse Anschlussmöglichkeiten für externe Geräte. Einzig der analoge Antenneneingang kam in Frage. Nur die Vektor- und Punkt-Displays der Großrechner an Universitäten ermöglichten zudem ein direktes Ansteuern des Bildschirms. Zur Anbindung an einen normalen Fernseher musste das Gerät hingegen ein codiertes Videosignal ausgeben, das vom TV wiederum für jedes Einzelbild entschlüsselt wurde. Jedes dieser Bilder setzte sich aus Linien und Punktlinien zusammen, die von links nach rechts horizontal aufgebaut wurden, bis der Bildschirm gefüllt war. Das Videosignal war also die Übertragung der Informationen, welche Punkte ein- beziehungsweise ausgeschaltet werden sollen. Bei Farbfernsehern kam die Farbe als weitere Information dazu.

Aus dieser Form der Übertragung entstand ursprünglich der Begriff „Videospiele“.

» Mit diesem Rädchen zentriert ihr die vertikale Linie auf dem TV.





DAS INNERE DES MAGNAVOX ODYSSEY

Die Bestandteile, die Ralphs Konsole antreiben.

ZENTRIERUNGSJUSTIERUNG

■ Dient zur Anpassung der Position der mittleren vertikalen Linie auf dem Bildschirm in *Table Tennis*, *Tennis* und anderen Spielen.

ZUBEHÖR-ANSCHLUSS

■ An diesem Anschluss konnte Zubehör zusätzlich zu den beiden mitgelieferten Controllern angeschlossen werden. Allerdings gab es nicht mehr als die Lightgun.

TEMPOREGLER

■ Im Gegensatz zu den späteren Konsolen mit Pong-ähnlichen Spielen ermöglichte das Odyssey dem Nutzer, mit diesem Schalter die Geschwindigkeit des Balls anzupassen.

CONTROLLER-ANSCHLUSS

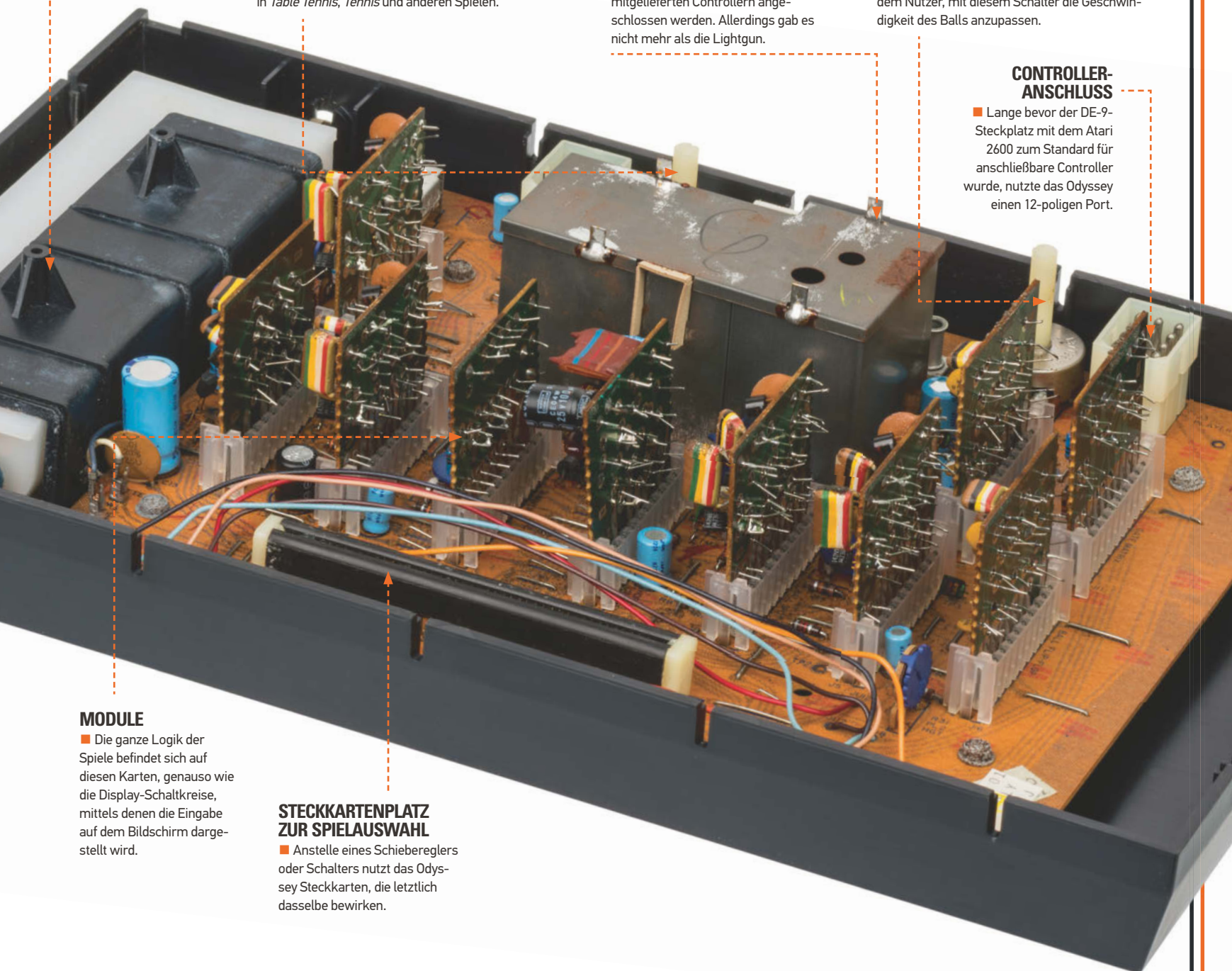
■ Lange bevor der DE-9-Steckplatz mit dem Atari 2600 zum Standard für anschließbare Controller wurde, nutzte das Odyssey einen 12-poligen Port.

MODULE

■ Die ganze Logik der Spiele befindet sich auf diesen Karten, genauso wie die Display-Schaltkreise, mittels denen die Eingabe auf dem Bildschirm dargestellt wird.

STECKKARTENPLATZ ZUR SPIELAUSWAHL

■ Anstelle eines Schiebereglers oder Schalters nutzt das Odyssey Steckkarten, die letztlich dasselbe bewirken.



GAME RULES

TABLE TENNIS ...the basic Odyssey game that develops your electronic coordination

SET UP

1. Insert GAME CARD #1 into the Master Control Unit.
2. Turn the CENTER Control on your Master Control Unit to position the line in the middle of the screen.
3. Turn the SPEED Control on your Master Control Unit to the LEFT, to the slowest setting.

PREPARATION FOR PLAY

1. (Illus. A). Both players use their HORIZONTAL and VERTICAL controls to position themselves on the far side of the screen on each side of the vertical center line. The player displayed on the right side of the screen must be controlled by the right hand Player Control Unit. Conversely, the left player is controlled by the left hand Player Control Unit. Each player must stay on his own side of the screen with the net in the center and the players on either side.
2. Both players now set their ENGLISH Control to the upright center position, position themselves off your player, use your ENGLISH Control to set the ball in motion. When the ball bounces off your opponent, he uses his ENGLISH Control to direct the ball's flight (as described on pages 7 and 8).
3. (Illus. B). Press the Reset Button to set the ball in motion. When the ball bounces off your opponent, he uses his ENGLISH Control to direct the ball's flight (as described on pages 7 and 8).
4. Players should volley the ball back and forth until they become accustomed to the play and the use of their Player Controls. The SPEED Control also should be increased gradually as you become more proficient.

PLAY

To begin play, the players should volley the ball to determine who will serve first. For the volley to be legal, the ball must cross the net three times. The SERVER will be the last player who successfully hit the ball across the net. The SERVER serves for five consecutive points, at which time his opponent becomes the SERVER for the next five points. Players continue to alternate serving until GAME.

SCORING

(Illus. C). A player scores a point when his opponent misses the ball. The object is to bounce the ball off your player and maneuver it past your opponent (off the right or left side of the screen, as illustrated.)

GAME AID



PLAYER 2

A

B

C



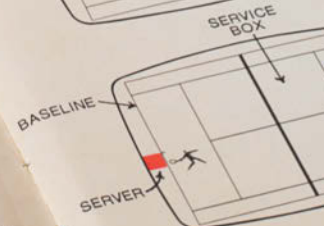
(Illus. D). When the ball goes off the table, the point is lost. "GAME" is won by the first player to reach at least 2 points; such margin is attained.

TENNIS ...all the excitement of tennis

GAME AIDS



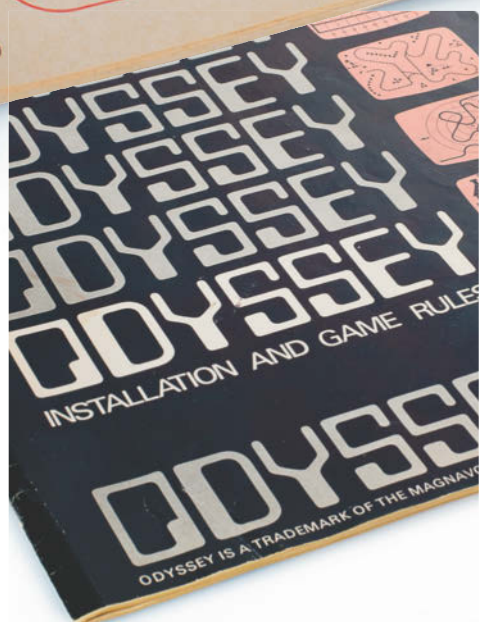
GAME OVERLAY



SERVICE BOX

BASLINE

SERVER



► Die Herausforderung für Ralph war, einfache Objekte auf dem Bildschirm zu bringen und es so aussehen zu lassen, dass sie sich nach dem Willen des Spielers bewegten. Bezogen auf die „Spot Motion Circuit“ (zu Deutsch etwa „Punktbewegungs-Schaltung“) genannte Technik bildete das für viele Jahre die Basis für Videospiele und Spielhallen-Automaten. An dieser Stelle muss erwähnt werden, dass Ted Dabney und Nolan Bushnell ihre sehr ähnliche Technik unabhängig von Ralphs Arbeit entwickelten.

Am 6. September 1966 hatte Ralph den ersten Entwurf der Schaltpläne für seine Spot-Motion-Technik fertig und erhielt von einem Techniker namens Bob Tremblay den Auftrag, es zu bauen und zu testen. Der Name des Objekts lautete „TV Game Unit 1“. Es bestand aus einer Reihe von Vakuum-Röhren, da diese vergleichsweise kostengünstig waren. Schließlich war es zu diesem Zeitpunkt noch ein Versuchsprojekt ohne vollständige Freigabe. Transistoren und integrierte Schaltkreise waren erst seit Kurzem erhältlich und ziemlich teuer. Zudem hatte Ralph noch nicht viel damit gearbeitet. Im Dezember 1966 präsentierte Ralph seinen Entwurf dem Entwicklungs- und Forschungsleiter seines Arbeitgebers. Herbert Chapman traute dem Projekt Potenzial zu,

gab Ralph grünes Licht und stellte ihm weitere Mittel zur Verfügung.

Ralph Baer und der Ingenieur Bob Solomon begannen mit der Planung für die Spiele. Ralph wollte ein Spielsystem haben, das auf eine vollständige Farbpalette setzt – zur Darstellung sollte ein neuer 19-Zoll-Farbfernseher dienen. Im Frühjahr 1967 arbeitete Ralph an einer neuen Version seines Geräts, bei dem erstmals Transistoren zum Einsatz kamen. Als Ersatz für Bob Tremblay, der die Firma mittlerweile verlassen hatte, holte Ralph Bill Harrison ins Team. Der konnte bereits Erfahrungen beim Entwickeln von Transistor-Schaltkreisen vorweisen. In ihrem drei mal sechs Meter kleinen Labor entwickelten sie einen „Lichtstift“ für ihr Gerät, der für Quiz-Spiele gedacht war. Im Zusammenhang mit einer originellen Weise, codierte Punkte zu generieren, war es ihnen möglich, daraus quasi die erste Lightgun der Spielegeschichte zu machen – und sicherten sich dafür auch gleich ihr erstes Patent in dem Bereich.

Da andere Projekte bei Sanders damals eine höhere Priorität hatten, war eine kontinuierliche Arbeit am Videospielsystem nicht möglich. Die beiden Bastler erzielten aber dennoch immer wieder große Fortschritte. Ralph machte sich auch weiterhin Ge-

Wimbledon! You're playing regulation
as you serve, volley and score!

GAME CARD #3 into the Master Control Unit.
the TENNIS Overlay on the screen.
a player displayed on the right side of the screen must be controlled by
left hand Player Control Unit. Conversely, the left player is controlled by
left hand Player Control Unit. Each player must stay on his side of the net.
Both players set their ENGLISH Control to the upright center position.
3. (illus. A). Bring the players into position and press the Reset Button to start
the volley for serve. Begin volleying at a slow speed and gradually increase the
speed of the ball as you become accustomed to the play.

PLAY

To begin play, the players should volley the ball to determine who will serve first.
For the volley to be legal, the ball must cross the net three times. The SERVER
will be the last player to successfully hit the ball across the net.

(illus. B). The SERVER'S position is beyond the end line of the RIGHT side of
his base line. The RECEIVER must position himself outside of his service box.



» Das Handbuch erklärt euch
genau, wie die Spiele auf
Odyssey gespielt werden.

» Die Herausforderung war, einfache Ob-
jekte auf dem Bildschirm zu bringen und
es so aussehen zu lassen, dass sie sich
nach dem Willen des Spielers bewegen.«

danken zu Spielen für sein Gerät, darunter Labyrinth-,
Renn- und Baseball-Spiele.

Mitte Juni 1966 stellte das kleine Team das
„TV Game Unit 2“ fertig. Es sah aus wie eine Me-
tallbox mit Knöpfen und Schaltern. In einem Spiel
bestand die Aufgabe darin, Wasser in den Bereich
des Gegners zu pumpen, in einem anderen füllte
man einen Eimer. Außerdem gab es *Chess*, *Steeple
Chase*, *Fox And Hounds*, *Colour Wheel* und sogar ein
Zielschießen, bei dem zwei Lightguns zum Einsatz
kamen. In Sachen Farbdarstellung buk man noch
kleine Brötchen: Farbige Folien mussten auf dem
TV-Bildschirm angebracht werden, um ein interes-
santeres Spielfeld zu erschaffen. Über einen weiteren
Schaltkreis wurde ein Audio-Player synchronisiert, um
eine Kassette direkt über die TV-Lautsprecher wieder-
zugeben. Auf der Kassette hatte Ralph Erläuterungen
der Spiele für die Präsentation bei seinen Vorgesetzten
aufgenommen. Seine Erfindung kam gut an und die
Arbeit am TV Games Unit 3 wurde begonnen.

Unterstützt wurden die beiden Entwickler
nun von Bill Rusch. Er sollte ihnen bei der Verbes-
serung und Modularisierung der Schaltkreise des
vorherigen Versuchsgeräts ebenso helfen wie bei der
Entwicklung weiterer Spiele. Die drei überlegten ▶

PLATTFORM: MAGNAVOX ODYSSEY

ERSTE SPIELE

Fünf der ersten Titel für Odyssey.

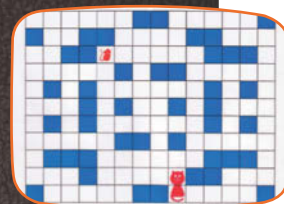
TENNIS

■ Das Spiel, mit dem alles begann. Nolan
Bushnell sah es auf einer Präsentation des
Odyssey und ließ Allan Alcorn eine eigene Ver-
sion entwickeln. Alcorn erstellte eine simplere
Fassung, die als *Pong* in die Geschichtsbücher
einging. Das Original-*Tennis* erlaubte hingegen
neben vertikaler auch horizontale Bewegung.



CAT & MOUSE

■ Das erste Verfolgungs-Labyrinthspiel der
Geschichte. Ein Spieler schlüpft in die Rolle
einer Maus, der andere übernimmt die Katze.
Katze jagt Maus, Katze fängt Maus – mehr ist
da nicht. Das Labyrinth selbst existiert nur
auf der Folie, die man auf dem Fernsehmoni-
tor anbringen muss.



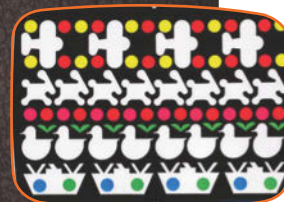
HAUNTED HOUSE

■ Eins der unterhaltsameren Odyssey-Titel
für zwei Spieler. Es ist halb Karten-, halb
Videospiel. Ihr miment einen Detektiv, der
Hinweis nach Hinweis abarbeiten muss, um
einen Schatz zu finden. Sein Gegner ist ein
Geist, der sich bis zum richtigen Moment
versteckt hält. Buh!



SHOOTING GALLERY

■ In diesem Spiel kommt die Lightgun des
Odyssey zum Einsatz. Ein hin und her schwin-
gendes Quadrat erleuchtet die auf der Folie
befindlichen Ziele, ihr müsst sie im richtigen
Moment ins Visier nehmen und abdrücken.
Habt ihr zehnmale in einer Reihe das Ziel
getroffen, kommt die nächste Reihe dran.



HOCKEY

■ Lange Zeit vor Segas Mega Drive war
das Odyssey die Heimat für Sportspiele.
Zugegeben, es war auch die einzige Heimat.
Bei *Hockey* geht es in der Mitte los und ihr
müsst Tore schießen. Wenn der Puck den
Bildschirm verlässt, geht es im entsprechen-
den Viertel des Spielfelds weiter.





► sogar, den digitalen Transistor-Transistor-Logik-Chip 7400 TTL einzubauen, allerdings erachtete man diesen damals als zu teuer.

Das TV Game Unit 3 erhielt die bislang fehlenden Schaltkreise, um die Spiele in Farbe darzustellen und dank Bill Rusch einen dritten „Punkt“, den das Gerät selbst bewegen würde. Rusch hatte die Idee, diesen Punkt als Ball für Sportspiele wie Tennis, Fußball oder Hockey zu nutzen. Es war die Geburtsstunde der „Ball und Schläger“-Titel oder *Pong*-artigen Spiele: je ein vom Spieler gesteuerter „Schläger“ (Balken) und der dritte „Punkt“ als Kugel oder Ball. Die Arbeiten daran wurden im November 1967 abgeschlossen. Dank Harrisons neuem Schaltkreis-Design waren nun die Punkte auch wirklich rund statt eckig. Hinzu kamen außerdem zwei Joysticks und eine Reihe von weiteren Knöpfen zur horizontalen und vertikalen Bewegung sowie dem Knubbel für den Ball-Effekt. Damit war das „TV Game Unit 4“ fertig.

Es dauerte nicht lange bis zur Nummer 5. Für diese überarbeitete man die Schaltkreise abermals, um die Steuerungsbewegung realistischer zu gestalten. Acht Monate arbeiteten die drei daran, bevor sie mit dem „TV Game Unit 6“ fortfuhren. Bei letzterem kam ein Drehschalter hinzu, der unweigerlich zum weitreichend überarbeiteten „TV Game Unit 7“ führte, das heute als die „Brown Box“ bekannt ist.

Im Januar 1969 wurden Sanders-Abgesandte mit dem Gerät bei verschiedenen Fernsehherstellern vorgestellt, im Glauben, diese wären

die Richtigen, um es zu lizenzieren und zu vermarkten. Sie sprachen mit der Radio Corporation of America (RCA), Motorola, General Electric, Zenith, Sylvania und Magnavox. Zunächst biss RCA an, im folgenden Sommer aber scheiterten die Verhandlungen. Doch es ergab sich eine neue Chance, nachdem Bill Enders aus RCAs Marketing-Team zu Magnavox wechselte und als Vice President of Marketing seinen neuen Arbeitgeber dazu brachte, die ursprüngliche Absage zu überdenken. Eine Einigung beider Seiten erfolgte im März 1970, bis zur Unterzeichnung des Lizenzabkommens dauerte es jedoch noch bis Januar 1971.

Unglücklicherweise wurden im Rahmen des Deals einige in der Brown Box enthaltenen Innovationen für das finale Produkt gestrichen, um Kosten zu sparen. Erste Opfer waren der Farb-Schaltkreis (was einer selbst nach damaligem Preisniveau eher bescheidenen Ersparnis von 1,64 \$ gleichkam) und dem für die runden Bälle. Viele der Spiele wurden ebenfalls weggelassen, um sie für ein späteres Gerät aufzusparen. Dafür wurden aber auch ein paar neue hinzugefügt. Die Ingenieure von Magnavox ersetzten außerdem die 16 Schalter zur Auswahl der Spiele durch Steckkarten, um das jeweilige Spiel auszuwählen.

Zu jener Zeit sollte das Gerät Skill-O-Vision heißen; als solches wurde es im Rahmen eines Markttests zwischen Juli und Oktober 1971 in San Diego (Kalifornien) und Grand Rapids (Michigan) zum Kauf angeboten. Weil der Test erfolgreich verlief, bot Magnavox das Gerät im Rahmen seiner „Profit

MEHR MAGNAVOX

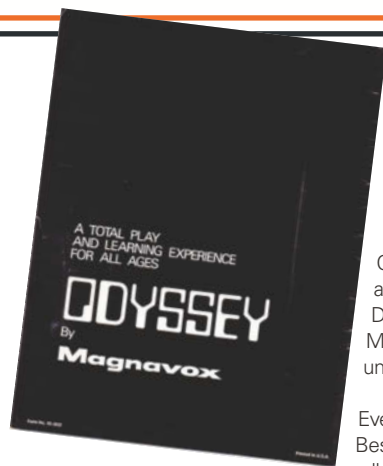
Die Odyssee des Odyssey.

Nach dem Odyssey und aufgrund der Popularität von *Pong* in den Spielhallen veröffentlichte Magnavox 1975 zwei Konsolen nur mit *Pong*-ähnlichen Titeln. Zur selben Zeit schickte Atari seine *Pong*-Konsole ins Rennen. In den USA blieb es auch nach der Übernahme durch Philips 1974 beim etablierten Markennamen Magnavox. 1978 erschien dort die letzte dieser Plattformen in Form des modulbasierten *Magnavox Odyssey 2*, das bei uns *Philips Videopac G7000* hieß. In den USA war danach Schluss, während in Europa noch der Nachfolger *G7400* erschien, Philips' letzte Konsole bis zum CD-i.



» Aus heutiger Sicht ein Krampf, war die Bedienung des Controllers 1972 up to date.





Caravan“-Events in 22 US-Bundesstaaten an, wo es ebenfalls gut angenommen wurde. Das reichte dem Hersteller, um die endgültige Markteinführung des nun in *Magnavox Odyssey* umgetauften Geräts für Mai 1972 vorzubereiten.

Damals fand auch der „Profit Caravan“-Event in Burlingame, Kalifornien, statt. Unter den Besuchern befand sich ein gewisser Nolan Bushnell, der im Herbst des Vorjahres mit der Firma Nutting Associates das erste kommerzielle Münzautomaten-Spiel der Welt auf den Weg gebracht hatte: *Computer Space*. Zu dieser Zeit plante Nolan, sich mit seinem Partner Ted Dabney von Nutting zu lösen, und wollte wissen, was hinter diesem ersten Videospiel-Gerät für zu Hause steckt. Bushnell nahm zwei Erkenntnisse von der Veranstaltung mit: Erstens hielt er das Odyssey für ein schlecht realisiertes analoges

» Beim Blick auf die Verkaufszahlen des Odyssey muss man beachten, dass diese die erste Spielekonsole überhaupt war.«

System. Zweitens attestierte er dem Tischtennisspiel Potenzial – würde man es noch verbessern.

Was erstere Einschätzung betrifft, sollte man den späteren Patentrechtsstreit zwischen Magnavox und Nolars späterer Firma Atari in Betracht ziehen. Nolan versuchte nämlich, das Konkurrenzsystem Odyssey als überholtes analoges System im Vergleich mit dem „voll digitalen“ Automaten-Spiel *Pong* darzustellen. Das aber entsprach laut Ralph Baer und den anderen Ingenieuren nicht den Tatsachen, wie Ralph einmal erklärte: „Ein Blick auf die Schaltpläne und letzten drei Designs inklusive der Brown Box zeigen, dass die Schaltkreise fast alle digital sind, außer dem Oszillator ‚Modulator-ch 3/4‘ und dem Sync-Generator. Es gibt eine Set-Reset-Flipflop-Schaltung für den Ballumschwung in Übereinstimmung mit dem Drehknopf. Eine weitere Schaltung macht dasselbe mit Ball und Wand im Handball. All diese übereinstimmenden Abfragen werden von einem Und-Gatter geregelt. Sogar die Symbol-Generatoren sind Puls-Schaltungen. So viel zum ‚Analoge Schaltkreise‘-Mythos.“

Was Nolan Bushnells zweite Einschätzung vom damaligen Event betrifft, so erschuf Ataris Allan Alcorn mit *Pong* eine fortgeschrittene Version des

PLATTFORM: MAGNAVOX ODYSSEY



Die Konsole wurde uns von GameCity zur Verfügung gestellt: gamecity.org

Tennisspiels, indem er eine clevere Methode anwandte, bei der mit nur einem Drehknopf eine ähnliche Steuerungserfahrung wie mit dem Effet-Knubbel des Odyssey erzeugt wurde. Ralph gab zu, dass der *Pong*-Automat die Absatzzahlen des Odyssey im Verkaufszeitraum zwischen 1972 und 1975 beflügelte, da es die einzige Möglichkeit bot, ein ähnliches Spiel zu Hause zu erleben.

Wenn man die Verkaufszahlen des Odyssey betrachtet, muss man bedenken, dass es die erste Spielekonsole überhaupt war, und darf

sie nicht mit denen späterer Konsolen vergleichen. Schließlich sprengte fast jede spätere Generation neue technische Grenzen und erweiterte den Markt. Bekannt ist, dass im Jahr 1972 rund 130.000 Einheiten verkauft wurden, was viel für die damalige Zeit war. Die in Deutschland von ITT Schaub-Lorenz vertriebene Konsole soll sich hierzulande im gesamten Verkaufszeitraum etwa 10.000-mal verkauft haben.

Weiterhin sollte man bedenken, dass es damals noch nicht einmal Videorekorder gab, und dass die Ölkrise 1973 sicherlich Auswirkungen auf das Kaufverhalten des Publikums hatte. Dies alles einberechnet, wirken die von 1973 bis 1975 weltweit verkauften mehr als 330.000 Stück als großer Erfolg. Nicht ohne Grund beauftragte Magnavox Sanders und Ralph mit der Entwicklung von Nachfolgemodellen, wobei das Unternehmen selbst 1974 von Philips aufgekauft wurde.

Bereits 1975 erschienen in den USA das Odyssey 100 und 200, im selben Jahr wie Ataris exklusiv bei der Handelskette Sears verkaufte *Pong*-Konsole. Bis 1978 gab es acht weitere Nachfolger der ersten kommerziellen Videospiel-Konsole. 🐜

» Auf dem Zertifikat findet ihr auch die Produktionsnummer eures Geräts.



» In Titeln wie *Table Tennis* könnt ihr mit diesem Regler die Geschwindigkeit erhöhen.



» Diese blanken Tafeln wirken doch etwas anders als die Module späterer Konsolen ...



» Das Odyssey-Logo hat etwas Futuristisches.



MECH WARRIOR 2

Das ist eines meiner ganz privaten, ganz persönlichen Lieblingsspiele. Nicht unbedingt, weil Mechwarrior 2 so toll war. Nein. Ich war ein Fanboy. Ein echter Battletech-Freak. Mein Beruf waren die Computerspiele. Und endlich traf nach sechs Jahren Abstinenz wieder Battletech auf PC-Gaming. Das musste ich ausnutzen!

Klar, tat ich auch. Ich schrieb Previews, versuchte so früh wie möglich an so viel wie möglich Material und Versionen heranzukommen. Und war allerbesten Hoffnung, denn die ersten Bilder sahen wahnsinnig gut aus. Dann kam endlich die Version von Activision. Wow! Was für ein Intro. Granate! Und dann...

war ich doch etwas enttäuscht von der Grafik. Die hatte auf den Preview-Bildern nicht nur in meinen verblendeten Augen deutlich besser ausgesehen. Aber erstmal spielen. Das wird schon noch!

Und es ward. *Mechwarrior 2* mag nicht die allerschönste 3D Simulation gewesen sein. Aber es war auf jeden Fall die, die sich am besten anhört! Sowohl die Musik als auch die Stimmen – die Mech-Cockpit-Dame ebenso wie der herrliche Instructor – gehörten zum Besten, was die 90er hergaben.

Im Spiel können Spieler wahlweise in die Rolle eines Kriegers der Jädefalken oder der Wölfe schlüpfen und in jeweils 16 Missionen beweisen, dass sie diese bis zu 100 Tonnen schweren

Kampfboter steuern können. Von Patrouillen über Verteidigungsmissionen bis zu reinen Seek-and-Destroy-Aufträgen hat das Spiel alles Genretypische im Repertoire. Das Ablaufen der Wegpunkte in den Missionen und das Ausschalten auftauchender Mechs werden schnell zur fast abwechslungsreichen Routine. Trotzdem: Immer wenn die nette Damenstimme „Systems Online“ verkündet, sich meine Hand um den Joystick schließt und ich den Battlemech raus in die 3D-Landschaft jage, durchströmt mich ein Gefühl von ... Macht.

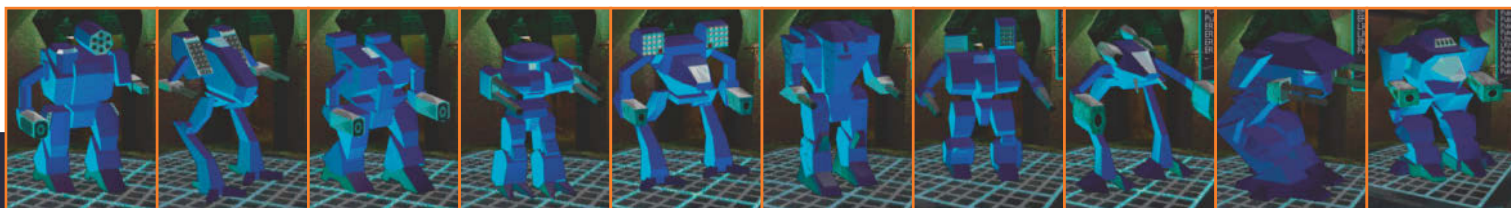
Es bringt einfach eine wahnsinnige Freude, mit diesen 10-Meter-Stahlkolossen auf die Jagd zu gehen, seinen Gegnern die Beine wegzulöten oder

riesige Dire Wolves mit einem schnellen Mini-Mech zur Weißglut zu bringen, indem man unaufhörlich Kreise läuft, denen sie nicht folgen können.

Mechwarrior war damals eine tolle Mechsimulation mit einigen Unzugänglichkeiten, die die Add-ons später ausbesserten. Für BattleTech Fans auch heute noch anschaulich wert!



Von Knut Gollert



» Summoner

» Mad Dog

» Hellbringer

» Rifleman IIC

» Timber Wolf

» Gargoyle

» Warhammer IIC

» Marauder IIC

» Warhawk

» Dire Wolf

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WIESO EIN KLASSIKER?



Mechsimulator Nummer eins

Viel Attraktivität hatte *MechWarrior 2* dem großen Hype im Vorfeld zu verdanken. Dennoch: Das Spiel war damals, als Battletech noch zahlreiche aktive Fans hatte, schlichtweg der erste richtig gute BattleMech-Simulator. Die Steuerung ist komplex, wirkt mit einem guten Joystick aber sehr intuitiv und ist schnell verinnerlicht. Dank des tollen Sounds, der Musik und der Stimmung taucht man in die Welt hinein und fühlt sich als echter Mechwarrior. Dass die Missionen keine Abwechslungsgranaten sind, spielt eine untergeordnete Rolle: Dies war Activisions großer Simulationsgriff!

OUTFITTER



Der Mech-Ankleideschrank

Nicht nur Frauen stehen morgens vor ihrem Schrank und können sich nicht entscheiden. Uns Mechfahrern geht es 1995 nicht anders: Zwar gibt es in der Mission eine „maximale Tonnage“ – Beschränkung, aber den Mech aussuchen müssen wir trotzdem. Rifleman, Timber Wolf oder doch lieber Warhammer? Und dann erst die Waffen: Pulse Laser, Autokanone, Gauss-Gun? Dick, mittel, dünn? Doch lieber Raketen? Und wie viel Munition? Oder extra Panzerplatten und ein paar Heatsinks? Und das alles ist dann auch noch sinnvoll auf Arme, Beine und Torso zu verteilen. Hammer!

CUT-SCENES



Wegweisende Filme

Heute ist es unvorstellbar, aber damals haben uns das Intro und die Zwischensequenzen von *MechWarrior 2* weggeblasen: Auf Computern hatten wir selten Besseres gesehen! Erschaffen wurden diese Filme von Digital Domain, einer Special-Effects-Firma aus L.A., die von Stan Winston und James Cameron gegründet wurde und die Effekte für *Titanic*, *Armageddon*, *Fifth Element* oder aktueller, für *Iron Man 3*, *X-Men* und *Pixels* gemacht haben. Wer sich das Intro heute nochmal auf die Schnelle anschauen will: Das geht auf YouTube problemlos.

BESTER MOMENT



„Enemy Mech destroyed“

Viele hatten ihre besten Momente in *MechWarrior 2* an anderen Stellen. Der eine erkämpfte sich mühsam den Rang des Khan, der Nächste besiegte mit einem bereits halbseitig gelähmten Jenner heldenhaft einen fabrikneuen Dire Wolf. Aber wir alle sind uns glaube ich einig, wenn wir den Moment zum besten küren, in dem unsere geliebte Cockpit-Dame „Enemy Mech destroyed“ verkündet. Kommt zwar richtig oft vor – wir spielen ja schließlich, um Mechs zu jagen – aber schön, befriedigend und motivierend ist es immer wieder und immer aufs Neue.

MULTIPLAYER



NetMech

Bei Veröffentlichung war einer der wichtigsten Teile des Spiels noch nicht fertig: der Mehrspieler-Modus. Diesen gab es wenig später als digitalen Patch oder kostenlose CD beim Händler. Er hieß *NetMech*, bot bis zu acht Spielern die Möglichkeit, über lokales Netz oder über das Online Gaming Netzwerk DWANGO (das schon längst Geschichte ist) insgesamt zwölf Karten zu spielen. Die starke Clan-Community, die sich in den folgenden Jahren hart bekämpfte, spricht für die Qualitäten, die die Simulation auch bei Mehrspieler-Gefechten bewies.

THRONFOLGE



Die MechWarrior-Serie

MechWarrior 2 war ein großer Erfolg, für den Nachfolger hatte allerdings schon Microprose/Spectrum Holobyte die Lizenz von FASA gekauft. Also brachte Activision eben mehr *MW2*-Content unter die Leute, als Missions-CD namens *Ghost Bear's Legacy* und als „Quasi-Nachfolger“ *Mercenaries*. 1999 erschien dann *MechWarrior 3* und 2000 Teil 4. Qualitativ sehr passabel, nicht bahnbrechend. Anfang 2017 soll *BattleTech* von Harebrained Schemes erscheinen – als rundenbasierte Mech-Schlacht. Auf Kickstarter haben Fans dafür knapp 2,8 Millionen Dollar klargemacht.



FAKTEN

- » ENTWICKLER: ACTIVISION
- » PUBLISHER: ACTIVISION
- » ERSCHEINEN: 1995
- » HARDWARE: PC

Was die Presse sagte ...



Powerplay: 86%

»Akute Suchtgefahr – ihr werdet den Stahlkoloss nicht eher ruhen lassen, bis ihr zum Khan aufgestiegen seid. Die Missionen verlangen dem Spieler einiges an taktischen Feinessen ab, sowohl im Cockpit als auch in der Vorbereitungsphase.« (Sascha Gliss)

»Dem BattleTech-Freak stoßen Kleinigkeiten (Mechs fallen nie um etc.) sauer auf, was der Güte des Spiels keinen Abbruch tut. *MechWarrior 2* ist der beste Robo-Simulator, den ich je gespielt habe.« (Knut Gollert)

Was wir denken

MechWarrior sieht verrostet aus, macht aber nicht zuletzt dank der Sound-Untermalung auch heute noch echt Laune. Bitte mit Analog-Joystick spielen!

Scan: kultboy.com



Ian Grieve

Welche Spiele würdest du mit auf die einsame Insel nehmen?

Von *Lemmings* bis *WipEout*: Vom Amiga-Pionier wandelte sich Psygnosis zum Sony-Star-Studio. Ian Grieve erklärt **Retro Gamer**, wie er die Zeit erlebte – und was er heute treibt.

Ian bekam als einer der wenigen Auserwählten diese limitierte Mario-Artwork von Miyamoto persönlich



Er hat seit Langem eine erfolgreiche Karriere in der Spieleindustrie. Doch eine kleine Anekdote, die Ian Grieve uns anlässlich unseres Interviews erzählt, lässt auf eine Eignung in einem ganz anderen Beruf schließen... nämlich dem des Strip-Tänzers.

„Ich war auf einer Party in der berühmten Cheetah Lounge in Atlanta, die vom unvergleichlichen Jeff Hilbert organisiert wurde“, erzählt uns Ian, der aus Liverpool stammt, aber heute in Reno (Nevada) lebt. „Er betrat den Raum mit einem Sektkühler, der bis oben hin mit Geld gefüllt war, und einem Tablet mit Schnäpsen. In seinem Gefolge acht Stripperinnen. Dann ging alles drunter und drüber. Am nächsten Morgen wachte ich mit einem unglaublichen Kater auf. Ich trug den Anzug eines Strippers, der mir vier Nummern zu klein war. Und ich hatte 400 Dollar in der Hose!“

Ian war offensichtlich dabei, als der Spiele-Glamour begann. In den 90ern war er Leiter der Lizenzabteilung von Psygnosis und erlebte am eigenen Leib mit, wie der Amiga-Entwickler von Sony aufgekauft, zum europäischen Sony-Headquarter umfunktioniert und allgemein ein wichtiger Teil des wachsenden PlayStation-Imperiums wurde. Schon bei der allerersten E3 war er ganz nah dabei, als der zierliche Michael Jackson gemeinsam mit Sonys 2,10-Meter-Mann Phil Harrison auftrat. Während der Verhandlungen um die Formel-1-Lizenz traf er 1996 auf Murray Walker und Damon Hill beim Großen Preis von Japan. Er inhalierte Lachgas mit seinem Held Matt Johnson als Tribut zum *Gravitate To Me*-Video der Band The The.

Auch der lokale Rivale Ocean machte seine Erfahrungen mit Ian: „Ganz ehrlich, das war vor allem Tony

Parkes“, plaudert Ian über den Producer von *Destruction Derby*. „Ocean veranstaltete damals eine große Party auf einer der ECTS-Messen, und eine gigantische Eisskulptur mit deren Logo stand in der Mitte. Wir begannen damit, die Buchstaben abzuschneiden, und Tony konnte nicht damit aufhören. Wir tranken eine Flasche Stella nach der anderen und raspelten weiter dran rum. Nach einer Weile gingen wir weg, das Ding krachte in sich zusammen und verteilte sich quer über dem Boden. Natürlich haben wir bestritten, jemals in der Nähe gewesen zu sein.“

Auch eine Art, das Eis zu brechen! Jedenfalls war Ian niemand, der eine Party auslassen würde. Er scheint auch niemals einen Namen oder ein Gesicht zu vergessen und hat ein gutes Wort für fast jeden übrig, mit dem er je zusammengearbeitet hat. Vor allem erkannte er früh die Bedeutung von Beziehungen in der Videospiele-Welt – und dass das Entwickeln großer Spiele Teil dieser Gleichung ist, da man sie nur mit den richtigen Connections produzieren und an jemand verkaufen kann – so sieht er das zumindest. Mit Sicherheit hat seine Fähigkeit, wichtige Kontakte herzustellen, Psygnosis nicht geschadet.

Trivia

Ian ließ *Theatre Of Death* von Dave Anthony programmieren, der als damals 19-Jähriger noch zur Uni ging. Dave ist heute bei Treyarch, wo unter anderem als Game Director für *Call of Duty: Black Ops* und *Black Ops 2* verantwortlich war.

Auf der dritten E3 in Atlanta trommelte er beispielsweise einige Branchen-größen zusammen: „Wir versammelten Terry Tokunaka, Shigeru Miyamoto, Hayao Nakayama und Ian Hetherington in der Suite von Psygnosis, also die führenden Köpfe von Sony, Sega, Nintendo und Psygnosis. Sie diskutierten über die Zukunft des Gamings. Die logische Konsequenz wäre gewesen, dass sich die großen Fische darauf einigen, von Beginn an gemeinsam Flaggship-Produkte zu entwickeln, anstatt Hintertür-Lizenzierungen nach dem Ende eines zeitexklusiven Fensters für eine Plattform zu betreiben. Es hätte fast funktioniert, scheiterte dann aber doch daran, dass dazu

jede Firma ihre abgesteckten Marktbereiche hätte aufgeben müssen. Wirklich eine Schande!“ Wir sind so höflich, seine leidenschaftlichen Erinnerungen nicht mit dem Hinweis zu unterbrechen, dass wir den Kundennutzen von Monopolen für sehr zweifelhaft halten...

Aufgewachsen ist Ian in einem nicht gerade wohlhabenden Teil von Liverpool. Für seine Eltern muss es ein echtes Opfer gewesen sein, ihm ein Selbstbau-Kit des Acorn Atom zu kaufen – seinem Einstieg in die Computerwelt.



” Bug Byte fragte, ob ich nicht bei ihnen anfangen wolle. Ich sagte „Spinnt ihr? Davon kann man doch nicht leben!“

Ians Ansicht änderte sich später...

BEKANNT FÜR
Vertragsabschlüsse

ERSTER JOB
Supermarkt-Regalauffüller

AKTUELLER JOB
CEO, 5000ft Inc.

LIEBSTER FILM
Der Weiße Hai

LIEBSTES ALBUM
Infected von The The

LIEBSTES BUCH
Brennen muss Salem von Stephen King

ERSTER COMPUTER
Acorn Atom

LIEBSTER COMPUTER/KONSOLE
Amiga, Spectrum knapp dahinter

ERFOLGREICHSTES PRODUKT
Lemmings

GRÖSSTE LEISTUNG
Mehr als 20-jährige Karriere in der Spielebranche

BESTER URLAUB
Erste-Klasse-Rundreise in ein Privatesort auf Maui

MIT WEM WÜRDST DU STRANDEN WOLLEN?
Meine Frau Cassandra, eine echte Kalifornierin

145235 46746546546546

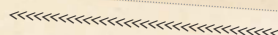


GESCHLECHT NAME
M Ian Grieve

GEBURTSTAG **GEBURTSORT**
17.02.1966 Liverpool

BIOGRAFIE

Kam Anfang der 90er zu Psygnosis und übernahm das Lizenzierungsgeschäft. War beteiligt an Spielen wie *F1*, *Wipeout* und *Colony Wars*. Ging später zu Warthog. Ist heute bei 5000ft und damit nach mehr als 20 Jahren immer noch in der (erweiterten) Spielebranche.





1991

1992

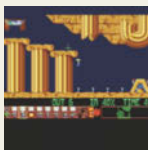
1993

1993

LEMMINGS

■ JAHR: 1991
■ VERSION: Amiga

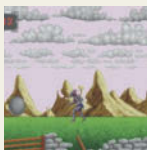
Der Inbegriff süchtig-machendes Gameplay: Ian half dabei, dass die Lemmings auf jeder Plattform liefen (oder besser: abstürzten).



SUPER SHADOW OF THE BEAST

■ JAHR: 1992
■ VERSION: SNES

Diese Version bekam ein grafisches Update. Psygnosis unterstrich das Interesse am Konsolenmarkt.



THEATRE OF DEATH

■ JAHR: 1993
■ VERSION: Amiga

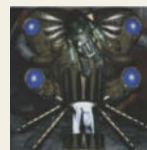
Dieses Cannon Fodder-artige Spiel wurde vom damals 19-jährigen Dave Anthony programmiert, der heute bei Treyarch arbeitet.



MICROCOSM

■ JAHR: 1993
■ VERSION: FM Towns

Ihr erstes CD-ROM-Experiment half Psygnosis auf dem Weg zu einer herausragenden Position auf Sonys Spielkonsole PlayStation.



„Wenn ihr den Level heute nicht fertigstellt, schnappe ich mir euch auf dem Parkplatz, noch bevor ihr ins Auto steigt!“

Arbeitsmotivation auf Liverpool Art...

Trivia

Während der Arbeit an *Bram Stoker's Dracula* traf Ian Regisseur Francis Ford Coppola: „Ich sagte ‚Ich liebe deine Filme.‘ Er antwortete: ‚Das ist toll, ich liebe deine Spiele!‘ Es stellte sich heraus, dass er ein begeisterter Gamer ist.“

Seine Liebe zu Spielen und den in Computerzeitschriften enthaltenen Programmcodes brachte ihn schließlich zu einem Studium der Computertechniken an der Universität von Liverpool – womit er der Erste seiner Familie mit Hochschulbildung wurde. Bis zu seinem Einstieg in die Spielebranche sollte es noch dauern, auch wenn er die Chance gehabt hätte, eine Abkürzung zu nehmen – und beim Software-Publisher Bug Byte (bekannt für *Manic Miner* und *Trevor Halls RPG-Grafik-Adventure Twin Kingdom Valley*) anzuheuern.

Ian erinnert sich: „Ich hatte ein fehlerhaftes Tape von einem ihrer Spiele gekauft. Also marschierte ich direkt in ihr Büro in der Old Hall Street und beschwerte mich. Das war eine wilde Truppe seltsam aussehender Leute, die auf ihre Tastaturen einhackten und dabei laut durcheinanderriefen. Einer schrie: ‚Da hinten steht eine Kiste, bedien‘ dich.‘ Alle Spiele, die sie herausgebracht hatten, waren in dieser Kiste. Ich füllte also meine Tasche und gewöhnte mir an, immer wieder dort vorbeizuschauen. Da ich Computerwissenschaften studierte, fragten sie mich, ob ich nicht bei ihnen anfangen wolle. Ich sagte ‚Spinnt ihr? Davon kann man doch nicht leben!‘“

Stattdessen machte Ian seine eigene Firma auf, die Computer-Systeme für Chemiefabriken entwickelte. Beinahe wären Videospiele also nicht mehr als ein Hobby für Ian geworden. Doch dann eröffnete Ende 1990 ein bestimmtes Entwicklerstudio nebenan sein Büro: „Psygnosis zog dort ein, und ich schwatzte immer wieder mit einigen von ihnen, besonders mit Neil Thompson und Jim Bowers. Als meine Firma den Bach runterging, riefen mich Ian Hetherington und Jonathan Ellis zu sich. Ich dachte, sie wollten mir sagen, dass ich aufhören soll, ihre Elektronik zu klauen und ihre Angestellten zu belästigen. Stattdessen boten sie mir einen Job an.“

Allerdings nicht als Spieleentwickler: Vielmehr sollte Psygnosis für das britische Wirtschaftsministerium Programme zur Schulung von Mitarbeitern in Atomkraftwerken und anderen Industrien entwickeln. Trotz Ians erheblichen Bemühungen wurde das innovative Projekt abgebrochen. Aber es war nicht umsonst für ihn, denn seine Professionalität und sein Geschäftssinn hatten die Chefs von Psygnosis beeindruckt. Deshalb übertrugen sie ihm das Lizenzierungsgeschäft des Studios. Dabei ging es vor allem darum, ein Spiel auf verschiedene Plattformen zu bringen.

Eines der damals in Entwicklung befindlichen Titel schien Ian besonders erfolgversprechend: „Schon nachdem ich den ersten Level von *Lemmings* gespielt hatte, war mir klar, das es brilliant ist“, schwärmt er. „Jonathan und Ian waren clever. Sie wussten, die einzige Möglichkeit, die Leute damit zu kriegen, ist, sie es spielen zu lassen. Die Idee, Hunderttausende von Demo-Disks rauszugeben, war geniales Marketing.“ Ian spielte eine wichtige Rolle dabei, diese Situation auszunutzen und *Lemmings* auf möglichst viele Plattformen zu bringen: „Manchmal machten wir die Portierung direkt bei uns, manchmal gaben wir den Auftrag an andere Entwickler, etwa an Ocean für die 8-Bit-Versionen oder an Sunsoft in Japan. Das geschah alles per Telefon und Fax. Unglaublich, was man mit der damals simplen Technologie machen konnte!“

Psygnosis war gut aufgestellt. Ihr Grafikerteam, darunter Amiga-Koryphäen wie Jeff Bramfitt, Garvan Corbett



»[Amiga] Gleich nach dem Start bei Psygnosis beschloss Ian, *Lemmings* auf alle Plattformen zu bringen.

und Lee Carus, erschuf einen charakteristischen Stil, während die Programmierung oft extern erfolgte. Für *Theatre Of Death*, ein RTS-Spiel mit Ähnlichkeiten zu *Cannon Fodder*, war Ian persönlich kreativ und tobte sich dafür in *Dpaint* aus. Die meiste Zeit aber stellte er sicher, dass die Spiele pünktlich erscheinen. Das setzte er auf ganz eigene Art durch, wie eine weitere Anekdote verdeutlicht...

„Ich hatte einen Vertrag, um *Shadow Of The Beast* auf SNES zu bringen. Garvan Corbett sollte die Grafik für einen komplett neuen Level machen, während Jed Adams die Programmierung übernahm. Ich machte einen jungen Tester namens Tony Parkes zu meinem Produktionsassistenten. Er war aus Croxeth, wo das Leben hart ist. Bevor er zu uns kam, verschob er Kühlschränke, und er wollte keinesfalls dorthin zurück. Er sagte den Entwicklern: ‚Wenn ihr den Level heute nicht fertigstellt, schnappe ich mir euch nachher auf dem Parkplatz, noch bevor ihr ins Auto steigt!‘ Als sich die Programmierer daraufhin bei mir beschwerten, sagte ich: ‚Mit dem würde ich mich nicht anlegen. Der sieht aus, als wenn er die Scheiße aus einem rausprügeln würde.‘“

Obwohl Anfang der 90er noch der Amiga im Fokus stand, versuchte Psygnosis der Konkurrenz voraus zu sein und machte einen großen Schritt in Richtung des aufkommenden Konsolenmarkts. So portierte das Studio *Wiz 'n' Liz* auf Mega Drive. Als der Amiga erkennbar seinem Lebensende näher kam, war Psygnosis gerüstet, ihre Spuren auf der neuen japanischen Hardware zu hinterlassen. Zunächst lag

Die Psygnosis-Jungs nach einem spontanen Sprung in den Pool im Sunset Marquis in Hollywood: Leon Walters, Geln O'Connel, Ian, Pete Smith und Dave Crawford (v.l.n.r.).

1995

1996

1997

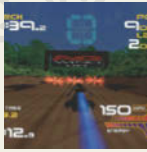
2011

WIPEOUT

■ JAHR: 1995

■ VERSION: PlayStation

So schnelle dreidimensionale Grafik hatte man zuvor nicht gesehen. Dieses stylische Rennspiel überzeugte viele 3D-Skeptiker.



FORMULA 1

■ JAHR: 1996

■ VERSION: PlayStation

Ian sicherte die lukrative Lizenz, das Spiel selbst verhalf Entwickler Bizarre Creations zu einem guten Ruf.



COLONY WARS

■ JAHR: 1997

■ VERSION: PlayStation

Die Story für den Weltraum-Shooter entstammt Chats zwischen Mike Anthony und Ian, die beide in Australien lebten und arbeiteten.

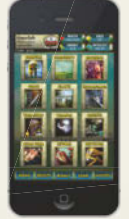


ELYSIUM

■ JAHR: 2011

■ VERSION: Android/iOS

Mit ihrer Firma 5000ft produzierten Ian Grieve und sein Freund Tim Page dieses Free-to-play-RPG von Entwickler Empress Realms.



»[Mega Drive] *Wiz 'n' Liz* war für Amiga geschrieben, aber das Gamedesign hatte den Konsolenmarkt bereits im Sinn.



Möge es ewig regnen

Die britische Spieleindustrie hatte über die Jahre hinweg zahlreiche Opfer zu beklagen (siehe auch „Made in UK, Teil 3“ in diesem Heft). Darunter war Bizarre Creations, einer von Psygnosis engsten Verbündeten. Ian glaubt dennoch, dass Engländer weiterhin tonangebend seien in der Spielebranche. Sein patriotisches Statement geht so: „Egal, wo du hinschaust, in den Staaten oder im Fernen Osten, du wirst immer einen Briten nahe der Spitze des Unternehmens finden“, behauptet Ian. „Das hat mit unserer damaligen Obsession für miese Heimcomputer und das Programmieren sowie mit dem schlechten Wetter in England zu tun. Unser Talent hätte in Südkalifornien nie diese Ausprägung erreicht! Übrigens: Japan hat auch schlechtes Wetter, und hatte viele frühe Heimcomputer. Ich denke jedenfalls nicht, dass sich dieses Prinzip ändern wird. Nur die Dynamik des Business ändert sich. Das Telefon in deiner Tasche wird bald das perfekte Spielgerät sein. Und falls irgendwer weiß, wie er das nutzen kann, dann die Entwicklercommunity aus UK.“

das Augenmerk auf dem Homecomputer FM Towns von Fujitsu, der über eines der ersten CD-ROM-Laufwerke verfügte. Das Team begann mit der Arbeit an *Microcosm*, einem Rail-Shooter, der uns auf eine fantastische Reise durch den menschlichen Körper entführt – und dessen Grafik voll auf die hohe Kapazität des neuen Speichermediums setzte.

Ian Grieve erläutert uns die damalige Psygnosis-Strategie: „Wir hielten es für eine gute Idee, die Publisher für unser CD-ROM-Abenteuer zu gewinnen, indem wir ihnen ein Video mit unserer damals aktuellen Grafik schickten. Ich machte die Cover für die VHS-Bänder, die wir dann an Sega, Nintendo und Sony übergaben. Darauf war ein Bild des Schiffs zu sehen, das die Venen des Protagonisten entlangrast. Es war braun mit grünem Schriftzug und man wies mich darauf hin, dass das aussieht wie ein Zäpfchen im Darm.“

Ein solches VHS-Tape landete bei Rich Robinson von Sony Imagesoft, die auf dem Sunset Boulevard in Los Angeles residierte. Der war interessiert, und eine gute Beziehung zwischen den beiden Firmen begann. Die Zusammenarbeit mündete schließlich in der Übernahme von Psygnosis durch Sony. Noch war es nicht so weit, Sony stand gerade in Verhandlungen mit Nintendo über eine neue Konsole mit CD-Laufwerk war. Bei seinem ersten Besuch in L.A. hatte Ian die Konsole, die später die Grundlage für die PlayStation bilden sollte, in der Hand.

Er beschreibt sie als „SNES mit einem angeschraubten Laufwerk von Sony.“ Aus der Kooperation der beiden Videospiel-Giganten wurde bekanntlich nichts. Sony entschloss sich, es allein zu probieren, und suchte gezielt nach Entwicklern und Studios für die PlayStation. Da kam man auf ein Studio, mit dem bereits gute Erfahrungen gemacht hatte: 1993 übernahm Sony Psygnosis. Es floss viel Geld, worüber sich nicht nur die Firmenchefs freuten: Endlich konnten auch die zuvor verwendeten High-End-Amigas durch extrem teure Geräte von Silicon Graphics ersetzt werden. Damit entwickelten die Jungs aus Liverpool schließlich ein paar der prägenden Titel aus der Anfangszeit der PlayStation. *Wipeout*, *Destruction Derby* und *Formula 1* verkauften sich millionenfach.

Von all dem Geld blieb bei den Entwicklern aber nicht allzu viel hängen. „Das Geld ging meist für die Lizenzen drauf, obwohl jeder meckerte, dass Lizenzspiele Mist sind“, ärgert sich Ian. „Sie mussten in der Hälfte der Zeit gemacht werden, damit wir den Termin des Filmstarts einhalten. Für die Arbeit an den coolen Sachen mit den Workstations von Silicon Graphics brauchten wir viel Geld und ziemlich teure CD-Mastering-Hardware. Die einzige Möglichkeit war also, uns Massen von Lizenzprodukten vorzunehmen. Klar wollten die Entwickler lieber am High-End-Zeug arbeiten, und nicht an Film-Lizenzierungen.“

Die Spannungen zwischen den Entwicklern und der Business-Seite nahmen zu, wie Ian ausführt: „Die Entwickler betrachteten sich als sehr talentiert, und das waren sie auch. Es ist aber auch ein Talent, einen Deal aus dem Nichts abzuschließen, einen dicken Scheck zu bekommen, und am Ende dafür ein Spiel in den Handel zu stellen. Wenn jemand immer nur Spiele entwickelt hat, ist ihm nicht klar, woher das Geld kommt. Die Lizenz-Spiele waren

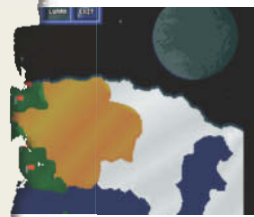


Grieve über Grieve

Ian verrät die Top 3 der Spiele, die er auf den Weg brachte.

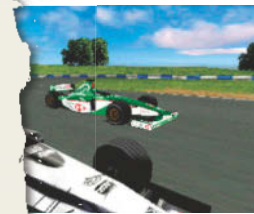
THEATRE OF DEATH

Dave Anthony, Mike Anthonys jüngerer Bruder, war ein talentierter Programmierer. Also sagte ich, dass ich ihn für ein Projekt auf Amiga brauche. Wir einigten uns auf das grundlegende Design, als Inspiration diente *Platoon*. Ich erstellte selbst Grafiken dafür in Dpaint. Es war ein Riesenspaß, daran zu arbeiten.“



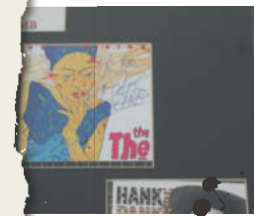
FORMULA ONE

Tonnen von Firmen bemühten sich um die Lizenz des besten und größten Motorsports der Welt. Es stellte sich heraus, dass sie bei Fuji TV in Japan lag. Ich freundete mich mit deren Anwalt in London an und bekam den Zuschlag. Das kostete 250.000 Dollar, das Spiel verkaufte sich um die drei Millionen Mal.



THE THE: DUSK INTERACTIVE

Als ich mit Sony Imagesoft an Filmli-zenzen arbeitete, hatte ich ein Entwicklerteam in Hollywood. Wir machten interaktiven Hotbox-Kram und nutzten Stücke von The The, einer meiner Lieblingsbands. Matt Johnson von der Band liebte das Projekt, aber zum Release kam es nie.





Fragen der Leser

RG: Hast du an nie veröffentlichten Spielen gearbeitet?

IG: An Dutzenden. Wir hatten beispielsweise die Entwicklung von *Blade Runner* auf PlayStation begonnen. Ich traf den Vorsitzenden der Blade Runner Foundation in der 5th Avenue in New York. Er wollte die Lizenz entweder an uns oder an Virgin vergeben. Das Angebot von Virgin bekam den Zuschlag. Sie machten ein dummes, beliebiges RTS oder so was draus [Da trägt die Erinnerung: Westwood erstellte mit Virgins Lizenz ein innovatives Adventure – Anm. d. Red.]. Unsere Demo, die Neil Thompson machte, bestand aus einem interaktiven Part, der auf der PlayStation lief, und einem X-Movie mit Stadtansicht in Downtown und einer großen Videowand. Darauf war eine Pistole zu sehen, die aus einem Halfter gezogen wird und auf alles schießt, was an der Wand vorbeifliegt.

RG: Was wurde aus dem Saturn-Port von *Destruction Derby*?

Es gab da ein paar Verwerfungen zwischen Sega und Sony, nachdem Andy Miller und Phil Harrison sich wild beschimpft hatten. Das war die Zeit, als der Druck von Sony als Marktführer seine Opfer forderte.

RG: Gab es Pläne für eine Fortsetzung zu *Walker*?

IG: Das war ein fantastisches kleines Spiel, ein Stresskiller! Du brauchtest keine 16 Finger, um die 24 Tasten zu bedienen, und deinen Hintern für den Joystick. Du gehst nur rückwärts und vorwärts und tötest die Bastarde. Es gab Pläne für *Walker 2* mit anderen Vehikeln, aber wir haben es aufgrund wichtigerer Dinge verworfen.

RG: War Terry Pratchett in die *Discworld*-Spiele involviert?

IG: Für das Spiel war allein Angela Sutherland verantwortlich, es kam als Komplettpaket zu Psygnosis. Ich traf Terry, einen unglaublichen netten Mann. Aber zu sagen, er war ein bisschen seltsam, wäre eine Untertreibung.

RG: War es einfach, von Floppy-Discs auf CD zu wechseln?

IG: Wegen der Datenmengen konnten wir gar nicht anders. Spiele auf 18 Discs wären beschauert gewesen. Zudem hatten wir aufgrund unserer Kontakte zu Philips und Fujitsu Vorteile und bekamen viel Unterstützung, besonders bei der Videokompression.

Ian in Reno, Nevada. Dort sitzt seine Firma 5000ft Ltd.



»[PS1] *Destruction Derby* war ein großer Erfolg auf PlayStation.

ein Mittel zum Zweck, nur waren die Entwickler eben keine schlechten Reviews und negative Publicity gewöhnt.

Ian ging Mitte der 90er nach Los Angeles, wo er ein Studio von Psygnosis aufbaute und leitete, das unter anderem Spiele wie *Colony Wars* entwickelte. Sonys Dominanz in der Spieleindustrie und die damit verknüpfte Firmenpolitik samt ständiger Meetings veränderten Psygnosis – und sorgten für Verdruss bei Ian. „Es war einfach nicht mehr so spannend wie vorher“, resümiert er. „Die Leute erzählten mir was von internationaler Strategie, hatten aber keine Ahnung von Spielen. Was für Schwachköpfe!“

Ians Passion für Spiele blieb dennoch erhalten. 1999 verließ er Psygnosis und wechselte zu Warthog in Cheadle nahe Manchester. Bei der Firma, die nach einem Wildtier-Schädel benannt war, der auf dem Speicher des Managing Directors gefunden wurde (Warthog heißt Warzenschwein), traf er auf viele alte Freunde. „Dort waren viele Ehemalige von Ocean, EA Manchester. Und von Psygnosis Dave und Mike Anthony. Und der von mir hochgeschätzte John Gibson, eine Legende. Da war eine Menge Begeisterung“, schwärmt Ian. „Der Gründer Ashley Hall war auch ein toller Kerl. Er fragte mich, wie man aus einem kleinen Laden ein erfolgreiches Geschäft macht. Ich sagte, man müsse dafür ein paar andere Firmen überflügeln, Kinderspiele machen, Konsolenspiele, Lizenzspiele. Du musst deine Angebotspalette erweitern und schnell umlenken, um Geld reinzukriegen, damit du mehr Leute einstellen kannst.“

Mit seinem nun deutlich niedrigeren Gehalt waren für Ian die Zeiten mit Erste-Klasse-Flügen und Nobelhotels vorbei. Als Commercial Director begab er sich nach Reno, um die Interessen von Warthog in den Vereinigten

„ Briten sind überall in der Branche – wegen unserer Obsession für Heimcomputer, Programmieren und schlechtes Wetter! “

Gott schütze die 8-Bits und Regen

Staaten zu wahren. Er nutzte seine in den früheren Jahren gewonnenen Kontakte und zog unter anderen die Lizenz für *Looney Tunes* an Bord, was eine Reihe von Titeln zu *Animaniacs* und *Tiny Toon* auf verschiedenen Plattformen nach sich zog. Auch für Warthog ging es bald um große Deals, aber auch um Pleiten, Ausverkauf und gecrashte Ferraris. Schließlich floh er 2004, „bevor die Verrückten die Anstalt übernehmen.“

Mit seinem abrupten Ausstieg kam er dem traurigen Ende von Warthog mitsamt Übernahme durch Tiger Telematics zuvor. Ian schloss sich seinem Freund Tim Page an, dem früheren Director of Development von Philips, mit dem er 1994 über die Lizenzen für *Microcosm* und *Lemmings* auf CDi verhandelt hatte. Ihre Firma 5000ft begann mit einem Film-Lizenzspiel zu *Daredevil* für PS2 und Xbox. Nachdem aus dem ursprünglich als B-Movie geplanten Film und Ben Affleck in der Hauptrolle ein großes Ding wurde, entschieden die beiden, in die Welt der Glücksspielautomaten einzusteigen.

Und diese Entscheidung erwies sich als höchst profitabel. Heute entwickelt 5000ft, mit Ian als CEO, Glücksspiel-Software für mobile Geräte, bringt aber auch andere Mobilspiele heraus. Trotz diverser Umschwünge kann man also sagen, dass seine Karriere Ian immer wieder zum Erfolg geführt hat. Ob er dafür einen Grund sieht, wollen wir zum Abschluss wissen. Er bejaht die Frage: „Ich liebe die Spielebranche, und wenn man sie liebt, liebt sie dich zurück!“



»[Amiga] Das wunderschöne *Walker* erhielt nie das geplante Sequel.

Ian Grieve Einsame-Insel-Spiele

Die Spiele, ohne die Ian Grieve nicht auf die einsame Insel wollte – und wieso.

01



01 COMMAND & CONQUER (PC)

Fantastisch: Hoher Wiederspielwert, spaßiger Multiplayer-Part, coole und interessante Missionen. Und erst dieses gottgleiche Gefühl vom Erschaffen und Zerstören kleiner Pixel, die Zukunftssoldaten darstellen. Das ist meine liebste Perspektive beim Spielen!

02



02 TRACK AND FIELD (AUTOMAT)

Ich und drei Freunde haben unablässig zehn Pence eingesteckt, stundenlang. Am Ende kamen wir mit Schwielen und unterlaufenen Augen raus. Ein fantastisches Spielhallen-Erlebnis.

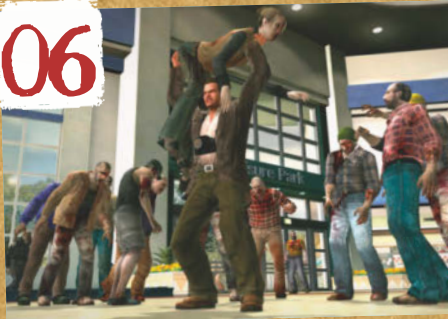
03 FLUID (PLAYSTATION)

Ein seltsames japanisches Experiment zwischen Ambient-Musik und einem Delphin, der entlang elektrischer Drähte und durch Unterseetempel schwimmt. Nichts davon ergibt Sinn, aber die Umgebungsmusik war super und

03



06



04



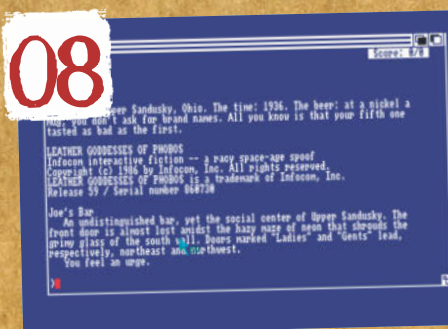
07



05



08



man konnte Samples sammeln und die Songs unendlich remixen. Das fesselt mich bis heute.

04 GRAND THEFT AUTO 3 (PS2)

Dave Jones ist seit den unbeschwernten Tagen von *Lemmings* mein guter Freund. Als er das erste GTA zeigte, schauten wir ihn an, als wenn er den Verstand verloren hätte, und sagten, er würde auch jeden Scheiß machen. Sony hätte uns gewiss die Eier dafür abgeschnitten. Er brachte es schließlich in die dritte Dimension, und Rockstar hat es nie bereut. Das Spiel selbst? Wenn dich etwas dazu bringt, 30 Stunden zu versuchen, eine Cessna ohne Flügel zu fliegen, muss es irgendwas haben...

05 DIE SIMS (PC)

Ich habe in *Die Sims* tatsächlich mal mein eigenes Leben nachgestellt. Mein Haus mit korrektem Grundriss, eine Frau wie meine eigene, sogar ein kleines Baby wie unsere Tochter damals. An einem Tag war ich mit einigen anderen Sachen beschäftigt und konnte im Spiel nicht allen Forderungen nachkommen. Dort kam dann das Jugendamt und holte das Baby ab. Im echten Leben bin ich besser als in *Die Sims*: Meine Frau und ich haben mittlerweile vier Kinder und sind seit 17 Jahren zusammen.

06 DEAD RISING (XBOX 360)

Ich bin ein großer Zombie-Fan, der Einfluss von *Dawn Of The Dead* ist eindeutig. Einen fahrbaren Rasenmäher nutzen zu können, um die Bastarde platt zu machen, ist die reine Freude. Die Bosse sind knüppelhart, aber das Roaming-Element des Spiels und überall Zombies zu platzen war toll. Ich habe nie den Spaß daran verloren, Zombies zu töten.

07 RED DEAD REDEMPTION (XBOX 360)

Grand Theft Auto im Wilden Westen, was kann man sich mehr wünschen? Ich bin ja nach Reno nahe Carson City und Virginia City gezogen, wo früher der echte Wilde Westen war. Ein wunderbares Spiel.

08 LEATHER GODDESSES OF PHOBOS (AMIGA)

Es war knapp zwischen diesem Spiel und *Half-Life*, aber habe mich für das Infocom-Spiel für Amiga entschieden, in das ich aufgrund der Vorstellungskraft-fördernden Text-Basis, des Grades an Humor und der Perversität unzählige Stunden versenkt habe. Es war seiner Zeit voraus und wäre immer noch ein grandioses Produkt, wenn man es mit der Grafik von *Fable* machte. Im Ernst: Macht das bitte jemand? Sofort!

Retro Gamer abonnieren und Zeitreise antreten!



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprochen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei Retro Gamer finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.

RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

HIER BEQUEM BESTELLEN:

- ONLINE:** www.emedia.de/abo
- TELEFON:** (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
- POST:** eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
- E-MAIL:** rg-abo@emedia.de

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:

T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal

3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker“ mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer**.
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!



X Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname

Straße, Haus-Nr.

Telefon

Name

PLZ, Ort

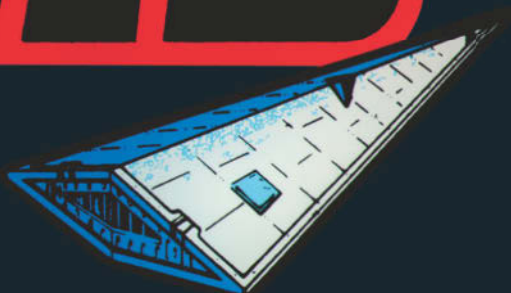
E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ☐ E-Mail ☐ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

Datum, Unterschrift

MAD PLANETS

Der Automaten-Shooter *Mad Planets* müsste auf einer Stufe mit *Defender*, *Asteroids* und *Tempest* stehen, doch traurigerweise blieb ihm diese Ehre verwehrt. **Retro Gamer** spricht mit Jeff Lee und Kan Yabumoto über Gottliebs interstellare Ballerei.



Jeff Lee, auch für die Optik dieses weithin unbekannten Kleinods verantwortlich.

Mad Planets ist ein kurioser, fein abgestimmter Hybrid aus *Defender* und *Asteroids*. Hier hat es das gesamte Universum auf euch abgesehen und ihr besteht nur mit viel Übung im Bildschirmchaos. In 32 Spielrunden erwartet euch die knackig-schwere Herausforderung, nicht von zahlreichen randalierenden Himmelskörpern zermalmt zu werden.

Vor einem animierten Sternfeld erscheinen kleine Planeten in der Distanz und kommen immer



näher. Die zunächst harmlosen Himmelsobjekte solltet ihr möglichst schnell abräumen, bevor sie weiter wachsen und das eigene Raumschiff verfolgen. Dank ihrer elliptischen Bewegung sind sie zunehmend schwierig zu treffen. Nicht nur die tödlichen Planeten sind auf der Jagd, sie bringen auch kleine Monde mit, die sich verselbstständigen und ihrerseits den Spieler angreifen. Deshalb sollten diese kleineren Objekte



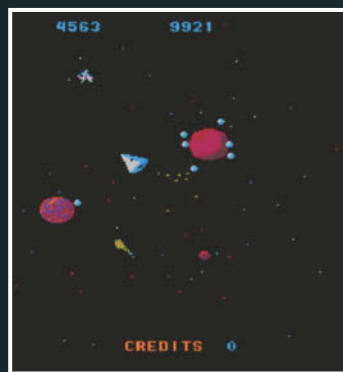
FAKTEN

- » PUBLISHER: GOTTLIEB
- » ENTWICKLER: INHOUSE
- » ERSCHIENEN: 1983
- » PLATTFORM: ARCADE
- » GENRE: SHOOT-EM-UP

Nur die wenigsten Spieler hatten die Möglichkeit, *Mad Planets* im Automaten-Original zu zocken.

Dennoch werden die Bildschirmfotos auf diesen Seiten Lesern ab einem bestimmten Alter ungewohnt bekannt vorkommen. Denn obwohl *Mad Planets* in der Automatenzene nie besonders herausstach, wurde er von einem Programmierer aus Bristol entdeckt und als Inspiration verwendet: Simon Nicol nutzte das Spiel als Basis für die allseits beliebte und auch sehr ähnlich benannte C64-Ballerei *Crazy Comets*.

Zu weniger Ruhm brachte es das Original des amerikanischen Flipper-Spezialisten Gottlieb. Nur Monate nach seinem berühmten Automatenklassiker *Q*bert* veröffentlichte der Hersteller dieses Spiel 1983. Interessanterweise zeichnet *Q*bert*s Schöpfer, der Grafiker



» [Arcade] Ein Planet und sein Kollege setzen zum Angriff an.



» [Arcade] Die Gegner in aufsteigender Folge.

MAD PLANETS

euer erstes Ziel sein, bevor es an die größeren Brocken geht. Bis zu fünf Planeten mit jeweils sechs Satelliten tummeln sich auf dem Bildschirm. Dazu gesellen sich sporadisch ein-treffende Kometen sowie kleine Astronauten, die ihr retten solltet.

Vor allem die Monde, die ihre Planeten umkreisen und winzige Schatten darauf werfen, geben *Mad Planets* eine eigene Note. Sie entstanden schon der eigentlichen Spielentwicklung. Gottliebs Programmierer Kan Yabumoto arbeitete vorher an einer Technik, um pseudo-dreidimensionale Würfel auf der firmeneigenen Automaten-Hardware darzustellen. Diese Idee fand – auch dank der Inspiration einer Apple-Grafikdemo seines Kollegen Jeff Lee



» Ich baute ein Modell und knipste Polaroid-Fotos, die ich auf Grafikpapier zur Pixel-Umsetzung übertrug. «

JEFF LEE ÜBER DIE ANIMATION DES SCHIFFS

– ihre Spielpremiere im Plattform-erfolg *Q*bert*. Nachdem Kan für einige Wochen daran gearbeitet hatte, teilte ihn Gottliebs Technikleiter Ron Waxman einem anderen Projekt zu. In der Zwischenzeit ging das halb-fertige *Q*bert* an Warren Davis zur Fertigstellung. Denn Kan sollte ab sofort den Hardware-Entwickler Jun Yum unterstützen. „Jun bestand

darauf, etwas zu zeigen, das die Power der Hardware unterstreicht“, erinnert sich Kan. „Kleine Satelliten sollten vor den Planeten auftauchen und auch dahinter wieder verschwinden.“

Kaum fertig, war Kan voll mit der Produktion eines Spiels beschäftigt, das auf dieser Planeten-Demo basiert: „Ich wusste, dass die Idee mit den Würfeln mehr Potenzial hat, als es *Q*bert* jemals zeigen konnte. Programmier-technisch war das

CRAZY COMETS

Simon Nicol erinnert sich, wie ihn *Mad Planets* zum C64-Klon inspiriert hat.

„Der einzige Automat von *Mad Planets*, den ich jemals sah, war in Regency Leisure in Brighton's Western Road“, berichtet Simon Nicol, der Schöpfer von *Crazy Comets* – der inoffiziellen Umsetzung des Spiels auf C64. „Ich habe – ganz unter uns – damals die Schule geschwänzt.“ Nicol veröffentlichte *Crazy Comets* mit gerade einmal 16 Jahren. Es ist sein erstes Spiel und eine bemerkenswerte Leistung, die die Vorlage teilweise sogar übertrifft. Vor allem dank der verbesserten Sternanimation und der genialen Musik aus der Feder von Rob Hubbard. Mit *Mega Apocalypse* folgte ein Sequel mit Sprachausgabe und kooperativem Spielmodus. Danach setzte Nicol mit *Apocalypse II* eine SNES-Version um. Diese wurde jedoch nie veröffentlicht, soll aber bald als Modul bei www.pikointeractive.com erhältlich sein. Es wird auch eine aktualisierte Fassung seines Hits geben: „Ich entwickle zur Zeit eine *Comets*-Version für PlayStation Vita“, enthüllt er. „Haltet die Augen offen!“





» [Arcade] Ein Kryptophan-Planet im Blutausch.



» Der Automat im Detail (Photo © Bill Johnston)

► Spiel kein Problem, doch gerade die Grundidee zeichnete es aus.“ Jedoch räumt Yabumoto ein, dass es genau daran bei *Mad Planets* bis zuletzt haperte.

Noch während er die Charaktere von *Q*bert* schuf, stieg Jeff Lee mit ein und half bei den Grafiken aus. „Ich habe an beiden Titeln parallel gearbeitet, weil ich sowieso die Optik für alle laufenden Produktionen schuf – außer bei Tim Skellys Spielen und den Lizenzprodukten“, verrät uns Jeff. Um die Satelliten-Demo in ein Spiel umzumünzen,

benötigte das Team Inspiration, aber nicht nur von den hauseigenen Automaten. „Ich erinnere mich, dass ich schon vor meiner Zeit bei Gottlieb *Asteroids* spielte. Es war mein erstes Lieblingsspiel.“ Für ihr Projekt wollten die Macher etwas Ähnliches, denn nach Kans Meinung baut *Mad Planets* strikt auf die Gesetze der Physik – Schwerkraft, Beschleunigung, Aktion und Reaktion.

Das Endergebnis kann sich sehen lassen. Der bescheidene Jeff hat glänzende Arbeit damit geleistet, Planeten und deren Monde auf den Bildschirm zu zaubern. „Es stecken jedoch nur grundlegende Bewe-

gungsabläufe und ein wenig Können beim Modellieren dahinter. Eine interessante Herausforderung bei nur 16 Farben“, tiefstapelt er. Jeff hatte bereits Erfahrung mit derartigen Kugel-Animationen, darunter auch einen rotierenden Erdball. Mit einem echten Globus und Bleistiftskizzen arbeitete er aus, wie viele Bilder für eine Rotation nötig sind. „Das war bei *Mad Planets* ganz ähnlich, nur dass hier nicht die Bildrate, sondern der limitierte Speicher und die darzustellenden Sprites entscheidend waren.“

Der fertige Automat benutzte außerdem eine einzigartige

Steuerung, die einen Joystick sowie einen Drehknopf nötig machte. Mit Letzterem drehte der Spieler sein Schiff unabhängig von der aktuellen Flugrichtung, ähnlich wie in *Asteroids*. Für diese Rundumbewegung von 360° war jedoch eine Serie von Sprite-Animationen nötig. Jeff löste es pragmatisch: „Ich baute mir ein

Modell und knipste davon Polaroid-Sofortfotos, die ich auf Grafikpapier zur Pixel-Umsetzung übertrug.“ Nur mit den richtigen Fotografien und dem korrekten Maßstab konnte Jeff per Bleistift die Formen nachzeichnen. Diese setzte er dann in einem Grafikprogramm händisch in Sprites um.

„Das gesamte Spiel wurde in Maschinensprache für den 8086-Chip geschrieben und belegte nur 24 KB“, erläutert Kan. „Der Sternenhintergrund basierte auf einer Zählentabelle,

die ich vorher auf meinem Heimcomputer in BASIC geschrieben habe. Den funkelnden Effekt der Sterne erzielte ich mit durchwechselnden Farben und kurzzeitigem Ausblenden.“ Kans Programm trieb die Hardware ans Limit, schließlich kamen mit stetem Spielfortschritt immer komplexere Angriffsformationen auf den Bildschirm. Die CPU



MEILENSTEINE

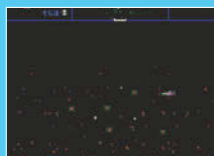
REACTOR
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1982

Q*BERT (IM BILD)
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1982

EXTERMINATOR
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1989

PLANETENJÄGER

Sechs Spiele, in denen ihr Planeten schützt oder abknallt.



DEFENDER

■ Der komplexe Automaten-Shooter von Eugen Jarvis ist dank feindlicher Aliens und komplexer Steuerung eine Gratwanderung zwischen Leben und Tod. Wenn ihr nicht alle Menschen retten könnt, explodiert der Planet unter euch. Dann geht's im Weltall weiter, wo die beinharte Action noch schneller und kompromissloser abläuft.



MISSILE COMMAND

■ Ataris apokalyptischer Automat ist eine Metapher für die atomare Bedrohung der 80er Jahre – schließlich könnt ihr *Missile Command* nicht gewinnen. Ihr wehrt den Regen feindlicher Raketen nur so lange ab, bis eure Städte dem Erdboden gleich gemacht sind. Dann folgt ein blendend weißer Bildschirm mit dem berühmten Satz „This is the end“.



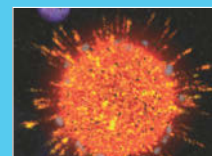
ASTRO CHASE

■ Im Erstlingswerk des Boulder Dash-Herstellers First Star Software beschützt der Spieler die Erde vor fliegenden Untertassen, die Mega-Minen auf unseren Planeten abfeuern. Kommt auch nur eine dieser nervigen Bomben durch, wird die Erde spektakulär zerfetzt. Dazu gesellen sich die über-schwänglichen Klänge von Tschaikowskis Overtüre 1812.



CAPTAIN BLOOD

■ Das surreale Weltraumabenteuer versetzt euch in die Rolle des Namensgebers auf der kosmischen Suche nach seinen eigenen Klonen. Von Bord seines Schiffs, der Arche, aus sendet Captain Blood Sonden über fraktale Planetenoberflächen, verhört Außerirdische per Universalübersetzer oder zerstört ganze Himmelskörper.



SPORE

■ Will Wrights Evolutionssimulation von 2007 gibt euch die volle Kontrolle, vom Mikroorganismus bis zur kompletten Welt. Schließlich dürft ihr die ultimative Waffe, den Planet Buster, entwickeln. Damit missachtet ihr zwar jegliche Ethik, allerdings ist die Zerstörung der Erde für ein hundertprozentiges Durchspielen tatsächlich notwendig.



METEOS

■ Dieses intergalaktische Puzzlespiel stammt aus der Feder von Tetsuya Mizuguchi, der auch *Rez* und *Lumines* entwickelte. Der böse Planet Meteo schickt Meteore aus, um gegnerische Welten zu zerstören. Diese könnt ihr nur eliminieren, indem ihr diese mit gleichfarbigen Blöcken abfangt. Letztlich erreicht ihr den Urheber und gebt ihm Saures.

musste weit mehr wackeln als bei *Q*bert*. Denn die Bewegungen der Planeten, Monde und Kometen waren nicht linear. Dennoch sollte das Spiel die Position aller Objekte korrekt errechnen. Bis hin zur Runde 32 mit fünf Planeten, 25 Monden, zehn Geschossen, 200 Sternen, einem Kometen, einem herumtreibenden Astronauten und dem Spielerschiff.“

Wie bereits geschrieben, ist die Planetenbewegung nicht zufällig, sondern von komplexen mathematischen Formeln bestimmt, die auf physikalischen Gesetzen basieren. Kan fügt hinzu: „Es gab auch einen Gummiband-Effekt zwischen Planeten und dem Spielerschiff. Dieser war relativ zu deren Entfernung und als Hookesches Gesetz bekannt. Je größer die Distanz, desto stärker die Anziehung. Hat man zum Beispiel den letzten Mond weggeputzt, der zu einem Planeten am anderen Ende des Bildschirm gehört, nähert sich Letzterer uns mit einer wahnwitzigen Geschwindigkeit.“ Dennoch sollte das Spiel fair bleiben. Befindet sich der Spieler beispielsweise auf der einen Bildschirmseite, kommt ein Komet immer von der anderen. „Das Einzige was ich an *Mad Planets*

hasste, waren die Barrieren am Bildschirm, an denen die Planeten entlanghüpften“, meint Kan.

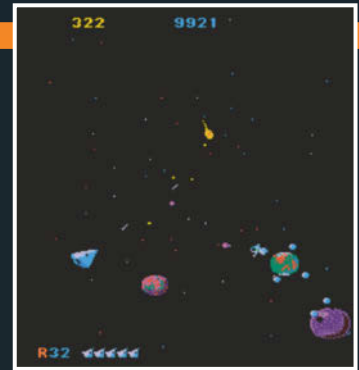
Nachdem das Team das Grundspiel entwickelt hatte, verbrachte es Wochen und Monate mit dem Feinschliff. *Mad Planets* war so geschrieben, dass bereits

wenige veränderte Parameter für eine komplett andere Spieldynamik sorgten. „Erst nach langer Spielzeit fand ich heraus, dass man Schwung an einem Planeten holen und ihn umkreisen kann, ohne jemals getroffen zu werden. Der Komet kam deshalb ins Spiel, um derartige Tricks zu verhindern.“ Vieles im Spiel war nicht geplant, sondern eine Konsequenz der verwendeten Gleichungen, deren Parameter erst mit Hunderten Teststunden harmonisierten. „Es machte Spaß, aber irgendwas fehlte immer noch. Erst im letzten Entwicklungsmonat kamen Astronauten ins Spiel. Ohne sie gäbe es kein *Mad Planets*.“

Die herumfliegenden Astronauten sind eine vorzügliche Quelle für Bonuspunkte und damit auch für Extraleben. Umso spaßiger sind die Speziallevels, in denen ausschließlich die Raumfahrer gerettet werden sollen. Kan hält zurückblickend den Wechsel zwischen drei und vier normalen Runden und dem Astronauten-Bonusabschnitt für eine gute Idee. „Allerdings brachten die Raumfahrer auch Frustmomente, da sie immer vom



» [Arcade] Zerstört Planeten vor ihrer Ankunft für die perfekte Runde.



» [Arcade] Die Kometen entstanden erst in letzter Minute.

Raumschiff wegfliegen. *Mad Planets* bleibt auch wegen seines Zufallsfaktors in Erinnerung. Denn kein Spiel war wie das zweite...“ Er fährt fort: „Auf gar keinen Fall dürfen die großartigen Soundeffekte von Dave Thiel unerwähnt bleiben. Vor allem der Kometen-Sound, die harmonische Fanfare für eine perfekte Runde und die krachige Explosion des Raumschiffs gehören zum Besten.“ Diese Effekte waren nicht einfach per Sampling aufgenommen, sondern manuell generiert worden.

Ein weiteres Markenzeichen von *Mad Planets* ist das spezielle Design des Automaten selbst, der mit seinem orangenen Logo schon aus der Entfernung ins Auge sticht. Unter der Anleitung von Richard Tracy hatte sich Terry Doerzaph darum gekümmert, und auch Jeff war

in das Automatendesign involviert: „Ich gestaltete außerdem einen Prototyp der Steuerung, der auch in der Spielanleitung zu sehen ist.“

Obwohl sich das Endergebnis sehen lassen konnte, stand *Mad Planets* immer im Schatten der Konkurrenz. „Nur *Q*bert* erhielt als einziges Gottlieb/Mylstar-Spiel die verdiente Beachtung am Markt“, grämt sich Kan. „Dummerweise besaß Gottlieb zudem nur wenig Geld für Vertrieb und Marketing. Unsere Bemühungen versandeten im Nichts.“ Dennoch fühlt Jeff späte Genugtuung: „Immerhin ist *Mad Planets* neben *Q*bert* im Buch 1001 Video Games To Play Before You Die‘ als zweites Gottlieb-Spiel erwähnt.“

Mad Planets fehlte vielleicht der Charme einiger Konkurrenztitel, dennoch bleibt es als knackiges Shoot-em-up in Erinnerung. Es fühlte sich komplett anders an als viele Mitbewerber, weil es bizarre Eigenheiten besaß. Der anspruchsvolle Genrevertreter erhielt nicht umsonst überwiegend positive Testberichte. Jeff fasst am Ende das Schicksal seines Babys zusammen: „Leider gab es damals massig Alien- und Weltraumballereien, die in direkter Konkurrenz standen. Dennoch bin ich überaus zufrieden, da es immer noch seine Fans hat.“

Speziellen Dank an Kan Yabumoto, Jeff Lee, Simon Nicol und Bill Johnston von www.chompingquarters.com

» Erst im letzten Entwicklungsmonat kamen Astronauten ins Spiel. Ohne sie gäbe es kein *Mad Planets*. «

KAN YABUMOTO ÜBER DAS FEHLENDE SPIELELEMENT



» Die illustrierte Spielanleitung.



» [SNES] Simon Nicols *Apocalypse II* soll noch veröffentlicht werden.



Super Shinobi

DER WEG DES KRIEGERES.



» PUBLISHER: SEGA
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: MEGA DRIVE

Von Winnie Forster

Für den Jungredakteur auf Probe sind die Büros der Fachzeitschrift *PowerPlay* ein verwirrender Ort der Überraschungen und digitalen Wunder. Im Keller des Bungalows an der Hans-Pinsel-Straße, zwischen Arcade-Gehäusen und Spielekisten im letzten Raum ganz hinten, sitzt 1990 Konsolen-Guru Martin Gaksch. Vor ihm ein DOS-PC, im Rücken ein Regal mit den heißesten, damals modernsten Videospielen – ein Dutzend Mega-Drive-Module, frisch importiert aus Japan.

E-SWAT, Koujaki Ooh 2, eine Umsetzung des Grusel-Scrollers *Ghouls'n'Ghosts*: Die meisten Module rückt Martin raus, leihweise, damit der Neuzugang mit seinem Aufgabenbereich vertraut und im Umgang mit Segas Drei-Button-Joypad geübt wird. Nur die Frage, ob man das schwarz be-coverte Spiel ganz links aus dem Schrank mit nach Hause nehmen könnte, „um es mal anzutesten“, wird stoisch ignoriert: *The Super Shinobi* ist das bis dato beste Mega-Drive-Modul, für die Privatsession des Vorgesetzten reserviert und, überhaupt, viel zu schwer für einen *PowerPlay*-Neuling!

Tatsächlich kann man das Meiste vergessen, was in den ersten Monaten nach dem Mega-Drive-Debüt Ende 1989 in Japan erscheint; *Sonic the Hedgehog* etwa gibt's erst im Sommer '91. Aus dem Sumpf mittelmäßiger Action ragt *The Super Shinobi* damals hervor. Es ist auf den ersten Blick das Remake eines 1987-Automatens, auf den zweiten ein eigenständiges Original, exklusiv für 16-Bit-Heimkonsole entwickelt.

Von Sprite-Zeitgenossen unterscheidet sich der Schattenkrieger durch seine würdevolle Gestalt und eleganten Bewegungsabläufe: Aufrecht durchschreitet Joe Musashi die scrollende Nacht, klickt auf Knopfdruck blitzschnell, lässt eine tödliche Klinge blitzen oder einen Wurfstern flitzen. Wo andere Helden wild fuchteln oder ballern, sind des Shinobis Bewegungen gemessen, sparsam und präzise; auch weil seine Ressourcen begrenzt sind – drei Leben à acht Energie-Einheiten, ein paar Shurikens und vier Ninjutsu-Zaubersprüche.

The Super Shinobi ist nur sekundär ein Beat-em-up, primär aber ein haarfein ausgetüfteltes Plattform-Abenteuer, in dem jedes Pixel am richtigen Fleck sitzt, die besten Power-ups gut versteckt sind und sich dem aufmerksamen Auge geheime Extras öffnen. Mit Salto aus dem Stand verschickt der Shinobi acht Shurikens im tödlichen Halbkreis oder wechselt fliegend zwischen Vorder- und Hintergrundebene – dieses 2D-Spiel hat Tiefe! Auch vertikal erweitert sich die Architektur, die meisten Levels scrollen nach oben und unten, um Kellergang oder Dachroute freizulegen. „Für jeden Gegner und für jede noch so unmögliche Stelle findet sich eine Taktik“, lobt Martin im Test. „Ein jeder Hinsicht perfektes Spiel“ – nicht zuletzt dank BGM: Die Musik von *The Revenge of Shinobi* macht Chip-Maestro Yuzo Koshiro im Westen bekannt; knapp zwei Dekaden später kommt sie im Gewandhaus zu Leipzig zu orchestralen Ehren.

Damals im *PowerPlay*-Gewölbe lauscht der Jungredakteur wochenlang Koshiro-Chiptunes aus dem letzten Büro, bevor er – Gaksch weilt unvorsichtigerweise im Ausland – das Modul endlich ins eigene Mega Drive schiebt. Dass er nach durchgespielter Nacht das Disco-Geflimmer am Ende des zweiten Levels heil durchschreitet, mit Joe Musashi Godzilla, Hulk und Rambo platt macht und seine Probezeit übersteht, verdankt er Magie im Optionsmenü: Wer hier auf Shurikens verzichtet und geduldig wartet, der sieht, wie sich zwei Nuller verformen und in eine liegende Acht, das Zeichen für Unendlichkeit, verwandeln. *

RETRO-REVIVAL



LIFE





-019





ーウ

フデ

8-Bit-em-ups

»Alles Schwierige hat seinen Ursprung im Leichten –
und alles Große im Kleinen.« LAO TZU

DAS BEAT-EM-GENRE AUS DER SPIELHALLE AUF DIE 8-BIT-HOMECOMPUTER ZU BRINGEN WAR KEINE LEICHTE AUFGABE. DABEI HIELTEN SICH HERSTELLER AN EINEN EINFACHEN LEITSATZ: „BEHALTE DAS GRUNDPRINZIP BEI, FAHRE DIE OPTIK RUNTER, ABER LASS' DICH NICHT DAVON EINSCHRÄNKEN.“ ÜBER DIE JAHRE HINWEG BEWIESEN ENTWICKLER, DASS DIE SCHWÄCHLICHE HARDWARE DURCHAUS EINE PASSENDE PLATTFORM FÜR KAMPFSPIELE WAR. ALLES NUR EINE FRAGE DES STILS...



WEG DES KRIEGERIS

1979 erschien mit dem Spielautomaten *Warrior* des Herstellers Cinematronics das erste Kampfspiel. Aus der Vogelperspektive bekriegt sich zwei Ritter mit ihren Schwertern. Allerdings kam bei diesem Duell die unzuverlässige Vectorbeam-Technik des gleichnamigen Herstellers zum Einsatz. Deren Fehleranfälligkeit und dem Zweispieler-Zwang war es wohl geschuldet, dass *Warrior* nie große Bedeutung erlangte. Zu Unrecht, denn dieses Beat-em-up bildete die Grundlage für das gesamte Genre! Satte fünf Jahre verstaubte die Spielidee, bis sie auf schließlich ihre Auferstehung fand.

Die Beat-em-ups für die Heimcomputer der 80er Jahre waren einzigartig. Angesichts der sehr viel potenteren Hardware der Spielautomaten, von denen sie stammten, war die Umsetzung auf 8-Bit-Computer eine Herausforderung, die einen ganz neuen Stil ergab. 1984 bildete den Startschuss des gepflegten Tastenhämmerns.

Kaum zu glauben, dass in diesem Jahr gleich drei Kampfspiele unabhängig voneinander entwickelt wurden – ohne dass einer vom anderen wusste. *Kung-Fu Master* und *Karate Champ* basierten auf den gleichnamigen Spielautomaten. *Kung Fu* aus dem Hause Bug Byte hingegen entstand als Originaltitel für den Spectrum und seinen mageren 48-KB-Speicher.

Kung Fu stammt von den kroatischen Programmierern Dusko „Duke“ Dimitrijevic und Damir Muraja; sie berichten uns aus erster Hand, wie ihr revolutionärer Beitrag entstand. „Ich kannte damals keine Spiele zum Thema Martial Arts“, beginnt Dimitrijevic. „Allerdings liebte ich Filme mit Bruce Lee und dachte mir, dass ein passendes Computerspiel im Martial-Arts-Stil ein Riesenspaß wäre.“ Muraja teilte diese Vision, stieg aber erst ins Geschehen ein, als das Spielkonzept bereits feststand.

Kung Fu ist aus vielerlei Gründen ein Meilenstein, zuvorderst aber aufgrund seines Designs. Die übergroßen Charaktere

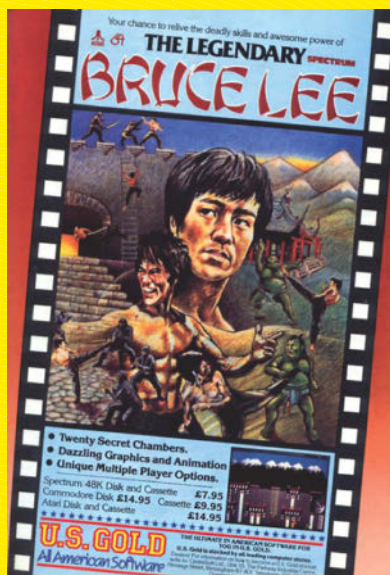
scheinen aus monochromer Vektorgrafik zu bestehen. Der bunt gehaltene Hintergrund verlieh der Szene zudem Tiefe und Kontrast, was gerade dem Spectrum gut zu Gesicht stand. Dimitrijevic erklärt jedoch: „Es schien nur, als wären es Vektoren. Doch es handelte sich um einfarbige Bitmap-Grafik, weil die nicht allzu viel Rechenzeit und Speicher

benötigte.“ Die beiden Entwickler kämpften ständig mit Ressourcen und Mitteln. Schließlich besaßen sie zwar ihre beiden Spectrum-Geräte, aber verfügten nicht einmal über Microdrive-Laufwerke.

Muraja ergänzt: „Ja, die Charaktere waren die größte Herausforderung. Wir wollten große Figuren, wie man sie noch



»Die surreale Prügelei *Ninja Hamster* versuchte 1987, ein wenig Frische ins Genre zu bringen.



» Das bahnbrechende *Bruce Lee* war mehr Action-Adventure als Beat-em-up.

ner. Jeder wollte zumindest eine Runde mit den explodierenden Fäusten absolvieren...

1985 erkannten auch große Spielefirmen, dass Beat-em-ups auf Heimcomputern keine Randerscheinung bleiben würden. Allerdings kam System 3 mit ihrer Entwicklung nicht voran. Deshalb holte der Hersteller Archer MacLean dazu, heute längst ein Entwickler-VIP. Archer verrät uns: „Im August '85 begann ich die Arbeit an einem neuen Karate-Spiel, dabei ging ich nach demselben Prinzip vor wie vorher bei *Dropzone*.“

MacLean arbeitete also zunächst Hintergründe und Animationen aus und verfeinerte sie immer weiter. Ebenso schrieb er einfache Werkzeuge, um Einzelbilder zu animieren und sie mit passenden Soundeffekten zu verknüpfen. „Ich erinnere mich daran, jede Menge Filme von Bruce Lee und Jackie Chan gesehen zu haben. Denn in den 70ern lebte ich in Hongkong und habe jeden Film des Großmeisters gesehen. Kein Wunder, dass ich damals großes Interesse am Genre hatte.“ Sein fertiges Produkt namens *International Karate* war vor allem auf dem C64 ein durchschlagender Erfolg, die Spectrum-Fassung enttäuschte dagegen die Spieler. *IK* ist zwar an Features reicher, aber das etwas früher erschienene *Way of the Exploding Fist* spielt sich noch runder.

„Ich erinnere mich gerne daran, wie ich immer *Exploding Fist* mit Freunden aus der Universitätszeit gespielt habe. Mehrmals saßen wir so lange dran, bis die Sonne aufging. So suchterzeugend war es“, schmunzelt MacLean. Damit zieht er ohne Neid den Hut vor Greg Barnett und dessen „extrem unterhaltsamen Spiel“.

Um den Anschluss nicht zu verlieren, setzte Hersteller Imagine (kurz zuvor von Ocean aufgekauft) den berühmten Automatentitel *Yie Ar Kung Fu* von Konami für Homecomputer um. Dabei handelte es sich

gleichzeitig um die erste Lizenzierung eines Prügelspiels. Der Spieler trat gegen eine Reihe von Gegnern an, die über spezifische Techniken verfügten. Die Comic-Optik und der actionreiche Spielablauf bewiesen, dass Automatenumsetzungen auch auf Heimcomputern funktionieren konnten.

Ein Jahr später erschienen bereits die hastig programmierten Nachfolger *Fist 2: The Legend Continues* und *Yie Ar Kung Fu 2*. Imagine setzte Letzteres aber nicht vom Automaten um, sondern vom MSX-Spiel. Doch das wenig überzeugende Produkt wurde ein Misserfolg und markierte das Ende der Marke.

Ebenfalls 1986 feierte *Way of the Tiger* von Gremlin Graphics seine Premiere, das klar von *Way of the Exploding Fist* inspiriert war. Jedoch schafften es die Macher, eine weit bessere Kopie zu verwirklichen, die auch *Fist 2* von Melbourne House überflügelte. Es war nicht nur dank großer, gut animierter Charaktere ein echter Hingucker. Auch das Drei-Wege-Scrolling und der Einsatz verschiedener Waffen sorgte für Aufsehen. Derartige Elemente konnte kein anderer Genrevertreter bieten.

Auch wenn der Heimcomputer-Markt zu dieser Zeit stagnierte, sollte sich das Lizenzgeschäft mit den Spielautomaten bald auszahlen. Denn zwischen den billigen Klonen mit simplen Kampfduellen erschienen 1987 zwei weitere Meilensteine. Oceans Entwickler-Chef Gary Bracey und Programmiererveteran Mike Lamb produzierten mit *Renegade* einen Straßenprügler für 8-Bit-Heimcomputer direkt aus der Spielhalle – und einen Verkaufsschlager.

„Wir erhielten die Lizenzen normalerweise dank unserer engen Beziehungen mit den Automatenherstellern“, berichtet Bracey. „Allerdings bildete *Renegade* eine Ausnahme, war doch die Vorlage weitgehend



» Damir Muraja zählt zu den Prügel-Urgesteinen.



» Die Musik in *Kung Fu* basiert auf einer Fünftonleiter, aber die Noten waren laut Dusko 'Duke' Dimitrijevic zufällig.



» Der dritte Teil von *Renegade* konnte 1989 mit seinem klischeehaften Helden nicht mehr punkten.

» In den 70ern lebte ich in Hongkong und habe jeden Bruce-Lee-Film gesehen. Kein Wunder, dass ich großes Interesse am Genre hatte. «

ARCHER MACLEAN ÜBER DEN URSPRUNG VON *INTERNATIONAL KARATE*

8-Bit-em-ups



» Die Automatenumsetzung von *Yie Ar Kung Fu* war auf 8-Bit-Systemen sehr beliebt.

» unbekannt.“ Dank der vorzüglichen Portierung von Ocean wurde *Renegade* schnell zum bekannten Hit. Programmierer Lamb dazu: „Ich war gerade mit der Arbeit an *Arkanoid* fertig, als *Renegade* auf die Liste kam. Unser Inhouse-Spielautomat kam von Ocean, er war sehr beliebt bei den Kollegen.“ Tatsächlich war es so beliebt, dass das Management das Gerät wegsperren musste, damit die Leute nicht dauernd spielten, anstatt zu arbeiten.

Selbst Spielhallenkennern war *Renegade* kein echter Begriff. Erst die Umsetzung für das heimische Wohnzimmer machte es berühmt. Die 8-Bit-Konvertie-

rungen waren durchweg gelungen. Das dürfte daran liegen, dass *Renegade* nur eine begrenzte Spielfläche sowie kleine Sprites besitzt. Dank routinierter Programmierung und stilechter Optik kam echtes Spielhallen-Feeling zu Hause auf.

„Mit *Renegade* hatten wir etwas Spezielles erschaffen; wir wussten, dass es ein Hit wird“, fährt Bracey fort. „Alle Entwickler am Projekt haben viel Herzblut hineingesteckt, und das sieht man einfach.“ Kollege Lamb stimmt ihm zu: „Heimcomputer hatten einfach nicht die Power, aber *Renegade* konnte vor allem auf Spectrum und Schneider zeigen, was es kann.“ Damalige Automatenumsetzungen liefen notgedrungen langsamer als in der Spielhalle. Da aber *Renegade* technisch anspruchsloser war, stellte die Bildrate nie ein Problem dar.

Schwieriger gestaltete es sich, alle Animationen in den knappen Arbeitsspeicher zu packen. „Wir fanden einige Tricks. So teilten wir die Charaktere in Kopf, Torso und Beine auf. Ich glaube, dass alle Figuren dieselben Beine verwendeten. Das funktionierte gut – natürlich mit Ausnahme der Prostituierten und ihren Netzstrümpfen“, schmunzelt Lamb.

Das Stichwort Figuren führt uns zurück zu Archer MacLean. Denn sein Werk *International Karate* bildete die Basis für eine noch nie gesehene Innovation bei Karateduellen – einem dritten Charakter. Kein Wunder, dass mit dem Kämpfertrio der Nachfolger *IK+* ein Riesenerfolg wurde. „Die Idee entstand aus einem Spieldesign-Problem

heraus. Eigentlich wollte ich einbauen, dass in einem Dojo die Kämpfer in Reihe sitzen.“ Archer MacLean fährt fort: „Der nächste Spieler sollte für den Kampf aufstehen, während der vorige sich wieder hinsetzt, sofern er nicht in Stücken rausgetragen wurde.“

Doch dann hatte Archer die Eingebung, einfach drei Kämpfer ins Gefecht zu schicken. Mit dieser Idee im Kopf ging MacLean frisch ans Werk, hielt sie aber vorerst geheim. „Ich versuchte, es niemandem zu verraten. Denn die Idee erschien einfach zu genial!“ Zusammen mit dem liebevoll animierten Sonnenuntergang im Hintergrund und dem Ohrwurm-Sound von Rob Hubbard war der nächste Hit perfekt.

Ehe man sich umschaute, waren Beat-em-up-Spiele zum festen Bestandteil der Homecomputer-Spiele geworden. Die Vielzahl der Angebote machte es aber auch zunehmend schwierig, Alleinstellungsmerkmale zu bieten. Umso mehr kam es auf frischen Ideennachschub an, der jedoch nicht immer geliefert wurde. So folgte 1988 mit *Double Dragon* eine grandios misslungene Heimkonvertierung. Nichtsdestotrotz versuchte es Imagine noch einmal mit einer 8-Bit-exklusiven Fortsetzung ihres Erfolgsprüglers.

„Die Spieler verlangten immer etwas Neues und Besseres. Sofern sich Beat-em-ups nicht weiterentwickelten, waren sie in Gefahr, auszusterben“, analysiert Lamb. „Aber im Rückblick glaube ich nicht, dass wir aus der Spectrum-Version unseres Nachfolgers *Target Renegade* noch mehr

WICHTIGE VERTRETER



» *Renegade* zählt zu den Wendepunkten der Automatenprügeleien.



» *Kung Fu* definierte das Prügel-Genre.



KUNG FU

Das Original von 1984 kann immer noch mit vielen Nachahmern mithalten. Zu seinen großen Errungenschaften zählen nicht nur das farbenfrohe Dojo im Hintergrund, sondern auch die übergroßen Spieler-Sprites. Diese verfügen über eine kleine Auswahl an Karate: hohe Kicks, Hiebe und Fußfeger. Ebenso neu war der taktische Einsatz von Verteidigung, Blocken und Rückzug. Erst der gut getimte Einsatz aller Manöver führt zum Erfolg – im Gegensatz zu einigen anderen Genrevertretern, wo simples Tastendrücken reicht. Trotz drahtiger und karger Optik immer noch ein Spielchen wert.



WAY OF THE EXPLODING FIST

Diese Prügelei ist die Messlatte, an der sich alle anderen 8-Bit-Prügeleien messen müssen. *Exploding Fist* ist selbst heute noch hervorragend spielbar und glänzt mit großen Charakteren, flüssigem Spielablauf und zugänglicher Mechanik. Viele der Kampfmanöver sind mehr oder weniger schwer auszuführen, was Profis einen echten Vorteil verschafft. Mit Knöpfchenhämmern kommt ihr nicht weit. Vor allem die krachigen Soundeffekte bei den Attacken sorgen für Freude. Vergesst daher *Karate Champ* und zockt lieber dieses Spielchen mit den explodierenden Fäusten.



INTERNATIONAL KARATE

Die Geschichte von *International Karate* von System 3 war keine einfache. Die bereits begonnene Entwicklung wurde mit Stardesigner Archer MacLean neu gestartet, US-Distributor Epyx wurde später verklagt, weil die Kampfmanöver von Data East's *Karate Champ* gestohlen seien (Epyx gewann schließlich). Letztlich sind die Kampfduelle überaus überzeugend, auch wenn sie gegen *Exploding Fist* knapp den Kürzeren ziehen. Trotz aller Verbesserungen wie Sprachausgabe, Bonusrunden, zusätzlicher Angriffe und knackiger Musikuntermalung spielt *IK* knapp die zweite Geige – wobei wir wiederum *IK+* wegen des dritten Kämpfers vorne sehen.

» Das Beat-em-up hat viele Metamorphosen durchgemacht.



» In Japan ist *Kung Fu Master* nach Jackie Chans Film *Spartan X* benannt.

herausholen hätten können. Ich glaube, dass wir mit beiden Titeln auf dem Spectrum das Maximum herausgekitzelt haben.“ Selbstbewusst findet Lamb, dass in der weiteren 8-Bit-Geschichte nichts an diese erfolgreichen Produktionen herankam – weder technisch noch spielerisch.

In der Tat markierte *Target Renegade* den letzten Höhepunkt des Genres auf 8-Bit, gerade wegen der urbanen Umgebung und dem gelungenen Zweispieler-Modus. Es besaß letztlich alle Elemente, die den Heimversionen von *Double Dragon*



»Im Rückblick haben wir das Maximum aus der Spectrum-Version unseres Nachfolgers *Target Renegade* herausgeholt.«

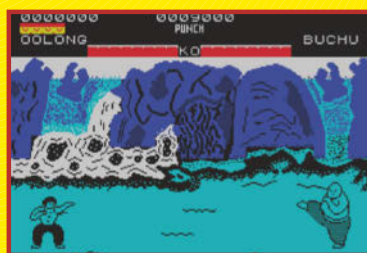
MIKE LAMB

fehlten. Doch Ende der 80er Jahre machten sich langsam, aber sicher die 16-Bit-Maschinen breit, auf die sich die Entwickler fortan konzentrierten. Zumindest wurde den 8-Bit-Computern noch die Umsetzungen bekannter Marken wie *Street Fighter* und *Final Fight* zuteil.

Mit dem weiteren Aufstieg der Konsolen zündete dann auch das Beat-em-up-Genre im Wohnzimmer wieder neu durch. Denn die Heimkonsolen boten nicht nur viel Power unter der Haube, sondern auch Eingabegeräte, die den Automaten stärker

ähnelten. Insbesondere gehörte dazu mehr als nur ein Feuerknopf! So wurden SNES und Mega Drive zur Heimat zahlreicher Prügel-spiel-Erfolge – doch das ist eine andere Geschichte.

Zurück zu den Heimcomputern: Sie sind heute kaum berühmt für ihre Prügel-spiele. Wir denken aber, dass wir in diesem Report zeigen konnten, dass das nicht ganz fair ist, und dass die 8-Bit-Beat-em-ups unterschätzt werden. Einige Titel stachen aus der Masse deutlich heraus und brachten die Homecomputer an ihre Grenzen.



YIE AR KUNG FU

Diese gute Spielhallenumsetzung wirkt im Vergleich zur 8-Bit-Konkurrenz wie der unterlegene Außenseiter. Es scheint fast so, als ob andere Titel auf fortgeschrittenen Kampfsystemen basieren, während *Yie Ar* die Essenz der chinesischen B-Movies einfängt. Einige Elemente lassen dieses Spiel jedoch besser altern als andere. Dazu gehören die eigentümlichen Kung-Fu-Stile und variantenreichen Charaktere (von fliegenden Dickbäuchern bis zu aufreizenden Tänzerinnen) und der rasend schnelle Spielablauf. Die Comic-haften Wirbelgeräusche bei den Sprüngen fügen sich perfekt ein.



WAY OF THE TIGER

Ein Element von *Way of the Tiger* aus dem Hause Gremlin Graphics setzte neue Standards für damalige Kampfspiele: Der Held agierte mit verschiedenen Waffen. Zudem verleiht das dreistufige Scrolling dem Szenario eine räumliche Tiefe. Zwar wirken heutzutage die detaillierten Animationen etwas langsam und behäbig. Doch der Spielablauf fesselt dank des großen Spielfelds und der variantenreichen Kontrahenten: Ihr trefft auf einzelne Kämpfer, Feindgruppen und Bossgegner. Fast schien es damals, als seien drei einzelne Beat-em-ups zu einem harmonischen Ganzen verwoben worden.



RENEGADE

Hier kann man darüber streiten, welche Automatenversion besser ist (West oder Fernost). Beide bieten jedoch ein ungemütliches Szenario mit rivalisierenden Gangs. Oceans Heimcomputer-Konvertierungen sind auch heute noch gut spielbar. Und das aus gutem Grund: Erstmals gelang es *Renegade*, die Spielhalle wirklich in die eigenen vier Wände zu verfrachten. Jede 8-Bit-Umsetzung hält sich streng an die unbekannte Automaten-vorlage. Die Spectrum-Fassung bildet neben der C64-Konvertierung vielleicht die beste Version. Ähnliches gilt für den noch besseren Nachfolger *Target Renegade*.

MIT UNLAUTEREN MITTELEN

Für Amerika lizenzierte Hersteller Epyx *International Karate* und veröffentlichte es dort als *World Karate Championship*. Allerdings sah Data East die Rechte seines Titels *Karate Champ* verletzt und verklagte Epyx kurzerhand. Das Urteil verbot den Verkauf des vermeintlichen Plagiats und führte zu einer Rückrufaktion. Epyx jedoch kämpfte weiter bis zur neunten Instanz, die dieses Urteil aufhob. Als Begründung wurde erklärt, dass Karate in der dargestellten Form nicht zum Imitieren geeignet ist und dass „ein 17-Jähriger zwischen diesen Werken keine Ähnlichkeiten sehen würde“. Dieses Urteil hatte weitreichende Auswirkungen auf die Rechtsgrundlage künftiger Martial-Arts-Spiele. 1994 wurde der Spieß fast umgedreht: Capcom verklagte Data East wegen Ähnlichkeiten zwischen *Street Fighter II* und *Fighter's History*. Aufgrund der Entscheidung der vormaligen Epyx-Klage gab das Gericht nun Data East Recht!

ALTE KUNG-FU-MEISTER

Spezieller Dank geht an folgende Personen für ihre Mithilfe an diesem Artikel:

Gary Bracey
Dusko Dimitrijevic
Bill Harbison
Mike Lamb
Archer MacLean
Damir Muraja
Lao Tzu

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gerne eure Projekte im „klassischen Spielebereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders (abgekürzter Name) vor.

PATRIZIER 2 AUF WIN 7/10

Ich (Jahrgang 1995) habe mich wie Keks gefreut, dass eines meiner Lieblingsspiele, *Patrizier 2*, als Klassiker-Check in Retro Gamer 1/2016 erschienen ist. Allerdings habe ich eine kleine Ergänzung zu machen: *Patrizier 2* gibt es immer noch als „Original“. Entweder in der Ascaron Action & Strategie Edition oder bei Purple Hills zu bestellen. Alles auf Deutsch! Es funktioniert auch einwandfrei auf PCs, die Win 7 oder Win 10 als Betriebssystem haben. Auch der Multiplayer-Modus funktioniert einwandfrei. Das haben ein Freund und ich stundenlang getestet (er auf Win 10, ich auf Win 7).

– J. Link

Danke für den Hinweis, das wird den Autor (und *Patrizier*-Fan) Mick Schnelle freuen.

WUNSCHKONZERT: VECTREX

Seit längerer Zeit habe ich eure Zeitschrift abonniert. Da mein Freund und ich beide leidenschaftliche Vectrex-Spieler sind, fragen wir uns, ob ihr mal einen Bericht zu

dieser speziellen Konsole aus den 80ern bringen könnt. Würde uns sehr freuen, und macht weiterhin eine so gute Arbeit!

– S. Spöcker

Für das kommende Heft ist das nicht geplant, aber wir versprechen, die Vectrex auf unsere interne Wunschliste zu schreiben. Vielleicht klappt es ja in einer der Folgeausgaben.

TOLLE MADE-IN-SERIE

Retro Gamer macht Lust, alte Spiele wieder neu zu erleben! Das Shoot-em-up-Special in Ausgabe 1/2016 beispielsweise hat maßgeblich dazu beigetragen, dass ich heute mein geliebtes *1942* endlich mal von vorne bis hinten durchgezockt habe. Ohne die entsprechende Lektüre wäre dieser Klassiker wohl für immer halb gespielt auf meiner Konsole vergessen worden. Retro Gamer hat mir den Spaß am Ballern aber so gekonnt ans Pixel-Herz gelegt, dass ich jetzt stolz die goldene „Lord of the skies“-Trophy ins

virtuelle Regal stellen kann. Danke dafür! Erstklassig finde ich auch die herausragenden Artikel der deutschen Print-Veteranen. Authentische Artikel, persönliches Flair, Klasse Schreibstil! Besonders Winnie Forsters Historien-Reihe „Made in ...“ macht durch ihre journalistische Brillanz das Heft so lesenswert. Diese Mischung zeichnet Retro Gamer für mich aus und macht es zum Lieblingsheft am deutschen Kiosk und in meinem Zeitschriftenregal.

– K. Uhl

Zum Glück kannst du unsere glühenden Ohren nicht sehen...

DANKE FÜR WESTWOOD

Danke für ein interessantes Heft und für die Firmen-Archive (ich hätte im Leben nie damit gerechnet) zu Westwood. Dazu auch noch die Berichte zu *Blade Runner* und *Eye of the Beholder* – als Fan der ehemaligen Spieleschmiede habe ich mich riesig gefreut! Auch die Firmen-Archive zu Black Isle Studios undSSI sind Klasse geschrieben. Ich frage mich, wie ihr das im nächsten Heft noch toppen wollt?

– S. Ueding

Danke für das Lob! Wie so oft, wenn in einer Ausgabe ein Thema (Plattform oder Genre oder auch besonders viele Artikel einer Kategorie) sehr stark ist, gibt es kurz darauf die Wiederherstellung des statistischen Mittels (andere Plattform oder anderes Genre wird betont, andere Artikelformen überwiegen). Unser einziger Firmen-Archiv-Report zu U.S. Gold in diesem Heft kann also sicher nicht die drei aus der 1/2016 toppen – aber lesenswert finden wir ihn allemal.

SONDERHEFT-GELDTREIBEREI

Als Leserin der ersten Stunde möchte ich Kritik zum geplanten Sonderheft am 10. Dezember anbringen. Da man dieses Jahr schon das 20-jährige Bestehen der PlayStation und das 30-jährige Jubiläum des Atari zelebriert hat, wirkt die Ankündigung über den Amiga im Sonderheft für mich doch nur eher wie ein Kaufanreiz dieses Sonderheft. Diese Vermischung von bereits „ausgetretenem“ Material und neuem Material wirkt auf mich, bitte verzeihen Sie mir den Ausdruck, wie Geldschneiderei. Der Commodore-Artikel scheint nur ein Lockangebot zu sein, um eben dieses Sonderheft



Foto: © Evan-Amos, via Wikipedia

GLÜCKLICHER GEWINNER

Was für eine Überraschung! Vielen Dank für die PlayStation 4 Anniversary Edition! Jetzt muss ich mich erstmal in das Spiele-Lineup einarbeiten, denn seit circa 20 Jahren bin ich fast ausschließlich PC-Spieler (vor einem Jahr hat ein Paar Nintendo 2DS in den Haushalt Einzug gehalten, sehr zur Freude meiner Kinder).

Ich bin schon seit *Happy-Computer*-Zeiten Leser eurer Artikel, und habe natürlich von *PowerPlay* und *ASM* über *PC Player* bis zur *GameStar* alles mitgelesen. Früher habe ich zu viel Zeit mit den Computerspielen und zu wenig mit dem technischen Hintergrund verbracht (wobei es in den 80ern auch schwieriger war, an ein Prozessordatenblatt zu kommen, als heute). Dafür hat es mich dann beruflich in die Ecke der Embedded-/Firmwareprogrammierung verschlagen und ich darf mich mit verschiedenen Assemblerdialekten, C, Prozessoren von 8-bit bis 32-bit, zum Teil Code von vor 30 Jahren (in 68000er-Assembler) und Programmierung „direkt“ auf der Hardware beschäftigen. Als interessanten Nebeneffekt habe ich dadurch die Programmierkünste der Helden der 80er und 90er Jahre erst richtig schätzen gelernt!

Die neueste Ausgabe der *Retro Gamer* habe ich mir natürlich auch schon geholt, und sie ist mal wieder randvoll mit interessanten Artikeln zu

Bekanntem. Bei *Alternate Reality* hättet ihr allerdings besser den zweiten Teil, *The Dungeon*, reviewen sollen, denn er ist wesentlich besser als der erste und war in einigen Bereichen seiner Zeit voraus. Etwa mit dem theoretisch stufenlos scrollenden 3D-Dungeon mit texturierten (den Begriff kannte man damals noch gar nicht) Wänden, einer komplexen Charaktersimulation (Hunger, Durst, Schlafbedürfnis, Umgebungstemperatur, Krankheiten, Gifte), einem Moralsystem, bei dem man im Gegensatz zur *Ultima*-Serie auch böse sein durfte, und einigem anderen mehr.

– C. Franck





SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de Forum: www.gamersglobal.de/retro Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10a, 85540 Haar

doch noch zu kaufen. Klar, journalistische Inhalte wollen bezahlt werden und sollen Geld einbringen, das ist mir schon klar, aber mit der Vermischung von altem und neuem Content werden Sie, wie beim letzten Sonderheft, nicht nur auf Nächstenliebe treffen.

– E. Distelmeyer

Im Prinzip ist es genau so wie bemängelt: Wir haben das Jahrbuch aus bereits erschienenen (allerdings sorgfältig ausgewählten) Artikeln sowie einigen neuen erstellt, und das Amiga-Special sollte als zusätzlicher Kaufanreiz dienen. Wir haben daraus im Vorfeld, auf der Titelseite und im Editorial keinen Hehl gemacht und denken, dass unsere Leser für sich entscheiden können, ob sie ein entsprechendes Sonderheft kaufen wollen oder nicht. Sie selbst haben sich ja aufgrund unserer transparenten Informationspolitik offensichtlich dagegen entschieden.

COMMUNITY ÜBERSEHEN

Ich finde es sehr schade, dass ihr bei euren Berichten immer die noch existierenden Communities überseht. So ist www.alk.org die größte aktive Community in Deutschland mit um die 1.000 Usern. Wir haben sogar schon unsere komplett eigenen Amigas in Kleinserien entwickelt.

– R. Wahnsiedler

Wenn wir Communities übersehen, dann nicht aus böser Absicht, sondern aus Unkenntnis oder Schusseligkeit. Für Hinweise wie diesen sind wir immer dankbar!

WO IST DIE SCHWIMMHALLE

Eine Frage an Jörg Langer zu seinem vorigen Editorial: In welchem Schwimmbad gab es damals einen *Space Invaders*-Automaten, und das 5 Meter vom Beckenrand entfernt?

– T. Focke

Auf die Folterbank gespannt und mit den hochnotpeinlichen Instrumenten bekanntgemacht, wollte Jörg Langer nicht auf sein Leben schwören, dass es wirklich das original Space Invaders war und kein Klon (er gab aber an, sich 95% sicher zu sein). Die Schwimmhalle stand und steht in Beilstein, Baden-Württemberg. Vom Becken aus waren es tatsächlich nur wenige Meter in eine Art große Alkoven, wo in den späten 1970ern/frühen 1980ern mehrere Spielautomaten standen.

SSI-REPORT: ZU APPLE-LASTIG

Ich bin regelmäßiger Leser des Retro Gamer und fühle mich gut unterhalten. Die Mischung aus „das weiß man

ohnehin schon“ und „das hat man noch nie gehört/gelesen“ gelingt – weiter so! Dennoch möchte ich bei Ausgabe 1/2016 zwei Punkte ansprechen: Erstens fokussiert sich der SSI-Artikel für die Anfangsphase auf Apple II, inklusive Screenshots. Doch wenn in Deutschland jemand die frühen SSI-Titel gespielt hat, dann vermutlich im Verhältnis 10:1 auf einem Atari-8-Bit-Rechner; herausragende Spiele wie *War in Russia* gab es fast immer auch für Atari 8 Bit. SSI war für die Atari-8-Bit-Welt einer der wichtigsten Spielelieferanten (circa 50 Titel). Zweitens bin ich sehr überrascht, dass zu den Top-25-Atari-ST-Spielen weder *Civilization* noch *Formula One Grand Prix* gehören sollen.

– R. Jungrichter

Zum ersten Punkt: Ein Atari-Screenshot hätte sicher nicht geschadet, aber es ist oft so, dass für Spiele aus einer bestimmten Phase eine Plattform überwiegt, allein schon aus Gründen der Screenshot-Erstellung. Zu Punkt 2: Die Top-25-Spiele sind immer stark subjektiv (sie sind meist aus der britischen RG übernommen, werden aber von uns angepasst und um andere Spiele ergänzt, wann immer wir das für richtig halten). An die beiden erwähnten Spiele haben wir schlicht nicht gedacht, beide hätten eine Aufnahme verdient gehabt.

retro GAMER

★ Umfrage zur Erscheinungsweise

2012 erschien das erste deutsche Retro Gamer Heft. seit 2013 kredenzen wir euch vier reguläre Hefte pro Jahr und seit 2015 auch zwei Sonderhefte. Und in Zukunft? Sagt es uns! Wundert euch bitte nicht, dass wir nicht auch „zwei“ oder „zwölf“ Ausgaben zur Wahl stellen, sondern nur die drei Varianten, die wir selbst ohne Qualitätseinbußen für machbar halten.

Bei sechs regulären Heften würde die Seitenzahl pro Heft 180 Seiten betragen, es würden keine Sonderhefte erscheinen. Bei fünf regulären Heften würden es weiterhin 196 Seiten sein, plus ein Sonderheft (Jahrbuch). Bei vier Heften würden weiterhin zwei Sonderhefte erscheinen (1 Themen-Sonderheft inklusive Wiederverwertung, 1 Jahrbuch).

Hinweis an Abonnenten: Während die Sonderhefte nicht Teil des Abos sind, würde der Jahres-Abopreis bei fünf Heften beziehungsweise sechs Heften entsprechend steigen. Natürlich gäbe es weiterhin den prozentualen Preisvorteil im Vergleich zum Einzelkauf.

- A. Ich wünsche mir weiterhin vier reguläre Hefte pro Jahr
- B. Ich wünsche mir fünf reguläre Hefte pro Jahr
- C. Ich wünsche mir sechs reguläre Hefte pro Jahr

Schickt euren Antwortbuchstaben bitte einfach als E-Mail mit dem Subject „Frequenz“ an retrogamer@gamersglobal.de – ihr helft uns damit sehr bei der Entscheidungsfindung.



RETROGURU

Bereits in **Retro Gamer 1/2015** haben wir ein Spiel von retroguru.com vorgestellt (*xump*), mittlerweile liegen uns zwei weitere, jeweils liebevoll verpackte Spiele vor: Bei *Fruit'Y* handelt es sich um ein Denkspiel: Ihr müsst in eurem Feld die Früchte des rechts zu sehenden Referenz-Ackers exakt reproduzieren, wobei die manipulierte Frucht zweimal morpht, die vier Nachbarfrüchte hingegen nur einmal. Klingt nach ziemlicher Gehirn-Marterung!

Bei *SqrX* will der namensgleiche Held seine Freundin Yve aus den Fängen einer bösen Macht befreien, wozu er Ringe sammeln, Fallen ausweichen und Gegnern entkommen muss. Von Letzteren gibt es sechs ebenso pixelig-süße wie tödliche Exemplare.

Bei den Spielen handelt es sich um Freeware, die ihr einfach auf retroguru.com herunterladen könnt.

VORSCHAU

Retro Gamer 3/2016 erscheint am **12.05.2016**

COMMODORE 64



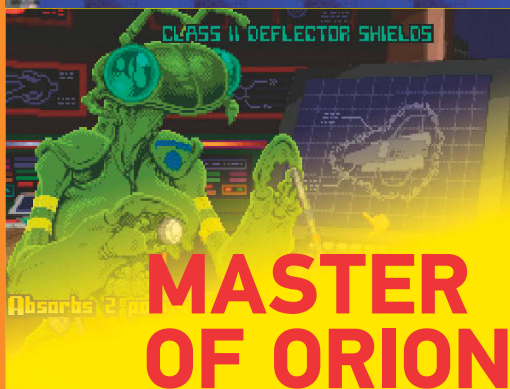
Er war der unbestreitbar erfolgreichste 8-Bit-Homecomputer und profitierte von seiner riesigen Spielbibliothek. Doch wieso war der C64 bei Programmieren und dadurch Spielern so beliebt? Wir widmen uns im kommenden Heft dem Innenleben des Brotkastens.

SONDERHEFT

DIE BESTEN RETRO-PLATT-FORMEN

Ab **14.4.2016**
am Kiosk

Eigentlich übernahm es nur das Prinzip des frühen Videospiele *Pong*, drehte die Perspektive um 90 Grad und ersetzte den Schläger des Gegenspielers durch unbewegliche bunte Blöcke. Doch damit ist weder das Spielprinzip noch die ungeheure Faszination von *Arkanoid* richtig beschrieben. Wir zeichnen die Entstehung des Klassikers nach.



MASTER OF ORION

Es wurde als „Civilization im Welt-raum“ vermarktet, obwohl es sich ganz anders spielte. Und doch war der Werbespruch nicht falsch, denn Rundenstrategen mussten beide Spiele haben! Wir stellen euch das für seine lebensechten KI-Gegner berühmte *Master of Orion* nebst Nachfolgern vor und gehen auch auf das offizielle 2016er Remake ein.

IHR KÖNNT
RETRO GAMER
AUCH ABONNIEREN,
SIEHE SEITE 180,
ODER PORTOFREI
BESTELLEN UNTER
shop.heise.de

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

HALF-LIFE

Auch die 90er sind lange genug her, um für uns als reichhaltige Fundgrube von Klassikern zu dienen. So erschien *Half-Life* erst 1998 – und doch scheint es viel älter zu sein, so groß war sein Einfluss auf das gesamte Egoshooter-Genre. Wir untersuchen die Entstehungsgeschichte von Valves Megahit.



retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION

Hans-Pinsel-Straße 10a, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0,
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTEILEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de

Benjamin Braun, Tim Gross, Jörg Langer, Florian Pfeffer,
Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE

Roland Austinat, Winnie Forster, Knut Gollert,
Michael Hengst, Jörg Langer,
Heinrich Lenhardt, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG

eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH,
Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover,
www.emedia.de

HERAUSGEBER

Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Alfons Schröder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL

Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12,
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK

Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF

VU Verlagsgesellschaft mbH, Meißberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS

Deutschland 12,90, Österreich 14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG

eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-Preis (1 JAHR, 4 AUSGABEN)

Deutschland 43,80, Österreich 48,30
Schweiz 80,68, übrige EU 50,50

FOTOGRAFIE

Imagine Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benutzt. Printed in Germany.
Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen
kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom
Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden
gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb,
Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten
sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten.
Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche
schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form
reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Imagine
Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten
gehören Imagine Publishing Limited und dürfen ohne
vorherige, schriftliche Zustimmung von Imagine Publishing
Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH
ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien
GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581



JETZT IM HANDEL:

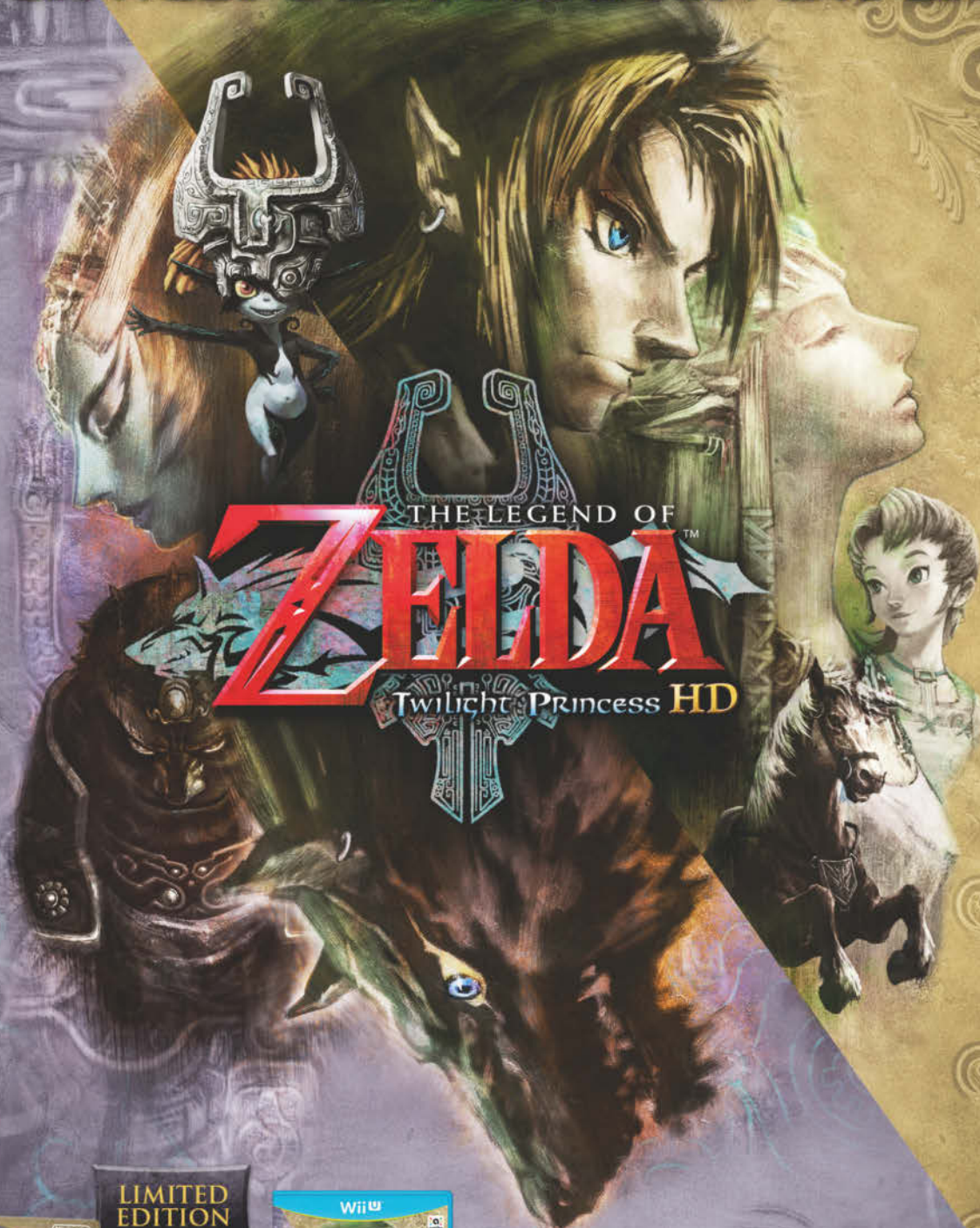


180 Seiten Space für nur 9,90 €. Am Kiosk oder unter shop.heise.de/space-sonne

Nintendo

RETTE HYRULE

AUS DER WELT DER SCHATTEN INS LICHT!



THE LEGEND OF **ZELDA** Twilight Princess HD



LIMITED
EDITION

=

+

+

